www.joker.si

Joker

182

XVII, SEPTEMBER 2008, 5,80 EUR



OTROCI NA CESTI

19-stranska reportaža z lajpciškega Games Conventiona, testis in zgodovina trdih diskov, 15 let od nastanka Megazina, dinozavrski robot pleo, anali o seriji Metal Gear Solid in seveda šolski urniki.

SOCIALIZIRAJ

www.Joker.si

mn3njalnik

FORUM

JAVKA!

BLOG

slikanica

GALERIJA

Learn with the best!
Work on the best!



NE ZAMUDI JESENSKEGA VPISA!

ONE STUDENT • ONE MACBOOK

APPLE MACBOOK JE DEL TVOJEGA PROGRAMA!

PRIJAVE ZA JESENSKI VPIS SPREJEMAMO DO VKLJUČNO 6. OKTOBRA 2008





audio engineering diploma
creative media diploma
digital film diploma
bachelor of arts

SAE Institute Ljubljana
Cesta dveh cesarjev 403
1000 Ljubljana, Slovenia
saeljubljana@sae.edu
www.sae.si



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 182
september 2008
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

PA POVEM TI, KJE JE MLAKA,
tam te tvoja račka čaka.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

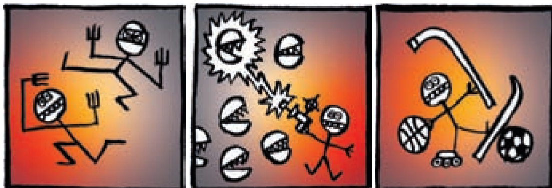
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje se kaznuje s trajno kastracijo z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! To velja tudi za APZ, zato se aktivisti in predsedniki tega držite, če ne, boste evnuhi postali!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker redno snemaš (kož'co z glav'ce). Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Naveer je preživel in Sneta Arggeta tudi. Bila sta ona dva dvojna namreč daleč na Nemškem, koder sta oboje svitz potila za 19-stranski raport, katerega so naredila 2x2. Sliko holzerskega Duka objavljamo tam, kjer sije sonce žuto vseskozi, razen takrat, ko je tema.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Včasih do pametne ideje za dvajset vrstic ni lahko priti. Po glavi se ti motajo Rebelde, ampak te ob tem preveč tišči kozlat, da bi mogel karkoli napisati … predvolilna tekma, a kaj, ko pogruntaš, da boš v vsakem primeru glasoval le za manjše zlo … ter slasti Burger Kinga, o katerem slišim, da zna končno priti v Slovenijo. In potem ti naposled pade na pamet (gracias, Phoebos), da bi bralstvo nemara hotelo izvedeti kaj o tebi samoumevnem izletu v tvoje rodno mesto. Tam imajo namreč v tleh eno tako černo luknjo, v katero skočiš in prideš ven z merkuriozo. Govorim o Idriji. Mesta v grapah nedaleč od Boguzaritja ne bi bilo, če pred petsto leti tam ne bi postaval škafar, ki je v lesena posodja točil vodo. Ko je skušal lavorje premakniti, mu ni uspelo, saj se je vanje nateklo živo srebro, ki je jako težak element. Legenda pravi, da so tako odkrili drugo največje nahajališče Hg na svetu. Rudnik je odtlej rasel, z njim pa mesto, ki skriva čudesa v slogu kamšti (ogromnega vodnega kolesa za poganjanje črpalk), klavž (mogočnih rečnih zapornic, ki jim pravijo slovenske piramide), žlikrofov (slastna idrijska jed, ki najbolj tekne s pečenko – v Ljubljani imajo dobre v trgovini Kraševka nasproti stolne cerkve) in zajebano grlenega narečja. Danes je rudnik v zapiranju turistična točka – guglaj Antonijev rov –, ki te peš napoti sto metrov pod ulice, katerih temelji so prepredeni s 700 kilometri rovov. Enourni ogled, pred katerim si na platnu ogledaš video o preteklosti Idrije, živem srebru in rudarjih, ni ravno adrenalinski, saj se ne furaš s trugcami (vozički), niti te fizično ne napade berkmandlc (rudniški škrat), da bi se od strahu podelal v brinte (lesene sekrete, ki so jih nabito polne tovorili na površino). Kljub temu pa od vodiča, ki stresa naučeno in kaže lutke v španjah, izveš dosti zanimivega. Toliko, da se v tebi izkristalizirata poklon tistim, ki so v rudniku delali, ter sveže videnje mesta. To zna biti res zamorjeno in bedno, kar najbolje vem, saj sem tam preživel mladost. A če upoštevaš, kaj so njegovi prebivalci dali skozi in kako kleni so morali biti, da so preživeli stoletja trdega dela in bolezni, ti je jasno, zakaj smo potomci taki, kot smo, in čemu govorimo, kot bi polena žagali. Idrije komot nimaš rad – stežka pa je ne spoštuješ. (Tut čeb zlumaka uštat taraj acmakau.) **Sneti**

OGLAŠEVALCI

Naslovnica je, hm, 'megazinasta' :) .

Mar veste, da nam je nekoč čistunski kinoprikazovalec zavrnil oglas, na katerem sta bili besedici 'anali' in 'drkamož'? (To je bilo nedolgo zatem, ko so na šestnajstmetrskem platnu v grozo črnofobov prikazovali naše masirajoče se zamorčke.) Grdi, neokusni in docela neprimerni besedi, so dejali in se niso dali prepričati, da gre za Jokerjevi prepoznavni rubriki ter da je ena beseda celo čista vsakdanjica, ki pomeni letopis. Obstaja pač sorta ljudi, ki neprestano asociirajo in se potem buttheadovsko neumno režijo (ali pa jih je neznansko sram), ko slišijo za analfabeta, analizo ter analognost.

Skratka, anali se čujejo kul in rubrika je krona našega igričarskega besedilovanja, saj se v njej ob obletnici ali pa kar tako z veliko modrosti in razgledanosti poklonimo legendarnemu naslovu, seriji, hardveru ali razvijalcu. Čast smo izkazali amigi in PCju, spektrumu in komodorju, Froggerju in Pac-Manu, Street Fighterju in Mortal Kombatu, Doomu in Wolfensteinu, pa Zeldi in Final Fantasyju, Flight Simulatorju in Wing Commanderju, GTAju in Ultimi, LucasArtom in Nintendu ...

Tudi tokratna številka je analna, celo dvakratno. Vendar ni slavospev znamki Metal Gear Solid, čeprav je s svojimi šestimi stranmi člankovno remek delo, tisti, zavoljo katerega so nastale dotične vrstice. Ne, ta mesec obeležujemo in popisujemo 15-letnico nečesa za nas veliko pomembnejšega. Septembra leta 1993 je namreč izšla premierna številka Megazina, prve in praktično edine Jokerjeve revijalne konkurence, ki pa se je bržda spomni le manjši delež zdajšnjega čitalstva. Četudi je soobstajanje trajalo le dve leti, torej kratek čas Jokerjeve zgodovine, je to obdobje naš računalniški zabavnik še kako zaznamovalo, prekalilo in pri nama s Sneto sekiro pustilo nemalo spominov. Štartali smo namreč istočasno in oboji cikali na isto, tedaj dokaj ozko skupino igričarjev. Oboji smo bili zelo mladi in iz Ljubljane ter oboji smo delali lasten, avtorski izdelek. Oboji smo mrzili, prezirali in dlakocepili nasprotnika in oboji smo si neprestano prizadevali za ekskluzivne opise. In oboji smo sčasoma dobili pripadne častilce ter sle dobrega glasu, ki so na šolskih branikih zagovarjali svojo omiljeno revijico in zlivali gnojnico po konkurenčni.

Človeški potencial je na oni strani obstajal in tri najbolj kakovostne ondodne pisce smo zato po odhodu projekta v zagroblje s pridom pouporabili. Vsekakor pa je dejstvo, da zmage nismo dobili zaradi neprimerno višje kakovosti in nadmočne prodaje, marveč zato, ker je bil naš založnik pripravljen dlje časa verjeti v ekipo.

Ta mesec obeležujemo in popisujemo 15-letnico nečesa davnega in pomembnega za nas. Septembra 1993 je namreč izšla premierna številka Megazina, prve in praktično edine Jokerjeve revijalne konkurence. Dober razlog, da smo prebrskali kupe starega papirja in obudili zaprašene spomine.

Naša stran se je na primer najbolj posmehovala podpasni potezi, ki si jo je Megazin privoščil že v prvi izdaji. Opisali in ocenili so Doom, kar bi bilo dandanašnji primerljivo z recenzijo Duka Nukema Forever. Z drugimi besedami, napisali so izmišljeno zgodbico na podlagi ene slikice, dočim je igra, ki je niso videli niti od blizu, v resnici izšla več mesecev kasneje. Kljub temu, da sva bila takrat s Sergejem še najstnika, sva se sporazumno pridušala, da svojega projekta nikoli ne bova gradila na takih neviteških potezah. Zato nama ob rosnomladostniški zagnanosti ni bila težava domala vsakomesečno drveti v Minhen in iz lastnega žepa kupovati tudi po dvanajstero iger – da smo le imeli opise pred tadrugimi, ki so se zvečine napajali od pirateske. Zdaj, s petnajstletne razdalje, se ob pomisli na tiste kavbojske čase prešerno nasmehnem in hkrati priznam tekmecu določene pluse.

Lahko bi se seveda obrnilo drugače in bi popušili mi. Lahko bi tisti znameniti prasestanek, ki je kretnično razdelil dotlej skupno pot uredništva Mojega mikra na Megazin in Joker, prepričal v prebeg tudi mene in Sergeja. Kdo ve, kaj bi bilo, če ... A primerilo se je tako, da je višja sila izbrala Joker za prvaka. Oziroma, če sem samo malce neskromen, po predanosti in obetavnosti je določila temeljna kamna nečesa, kar je po poldrugem desetletju samoiskanja, zagnanosti in odmikanja od ukalupljenosti postala sodobna ter drugačnostna revija s 77.000 čitavci. Da je tako, je pripomogel tudi tale, septembra 1993 prispeli magazin (vokal gor ali dol). Če nič drugega, nas je okrepil v boju zoper sovraga, kar nam je prav prišlo v kasnejših letih bodenja s kataloškimi licenčnicami tipa PC Gamer.

David Tomšič



MEGAZIN

letnik1, številka1, september 1993, cena 195 SIT

Tega, kako se je pred petnajstimi leti delala neka druga špilavska revija in kaj imate danes od tega, se s solzico v očesu spominja Quattro, pardon, Aleksander S. Hropot.

Čeprav se večina ob omembi Jokerjevih tekmecev v slovenščini spomni tujezlatnih projektov tipa PC Gamer in Gamezone, je bil naš edini pravi konkurent Megazin. Cajtung, katerega prva številka je v režiji skupine zanesenjakov izšla septembra 1993, istega meseca kot druga cifra Jokerja, je bil veliki nasprotnik Šaljivca. Svete vojne med pripadniki ene in druge strani so bile neusmiljene in so spomnile na preklanja med pristaši ZX spectruma ter commodorja 64. Takrat ne bi nihče od nas in nikdo od njih priznal, da ima druga stran eno samo dobro lastnost. Toda danes, ko se teh časov spominjamo z nostalgijo, se lahko poklonimo tej reviji, brez katere kdo ve, kakšen bi Joker bil.

Tros

Zgodba o Megazinu se začne s prvo številko Jokerja. Ja, s tistim A4 modrikastim zvežčičem, katerega lastniki bi dandanes pri zbiralcih že lahko iztržili kak cekin. V okviru jugoslovanskega prvaka računalniške revijalnosti Mojega mikra je začetkom devetdesetih delovala utečena ekipa, ki je filala zadnje strani z zelo brani-mi opisi špilov. Ampak taisto moštvo je imelo večje apetite od životarjenja na zadnjičnem koncu. Njihovo sitnarjenje in prosjačenje so šefi v črni vdovi, kot se zaradi mrakobne barve še danes reče Delovi stolpnici na Dunajski 5, tedaj še Titovi 35, v Ljubljani, končno uslišali in jim ponudili lastno revijo. Pobje, med njimi Sergej Hvala in David Tomšič, pa dvojčka Boštjan in Andrej Troha ter Andrej Bohinc, so se vrgli na delo in za Joker vkup spravili dokaj kvalitetne članke. Drugače rečeno: kakega takega, ki se ga danes celo ne bi povsem sramovali. Garali so ino se veselili. (PDF prvega Jokerja najdete na stranki med kroniki.)



● **Megazinove naslovke so bile avtorsko delo Andreja Trohe in z vsebino niso imele kaj dosti zveze.**

A matična družba je imela zloben načrt. Njihov trud je objavila na najcenejšem papirju in samo v modri ter črni barvi. Še več, projekt so se odločili ukiniti, ko je bila revija na prodajnih policah še topla. Počakali niso niti toliko, da bi dobili nazaj neprodane izvode! Ekipa se je počutila opeharjeno in prišlo je do izmenjave hudih besed s takratnim urednikom Mikra, pokojnim Aljošo Vrečarjem. Ker ne glede na decibele in izrazje niso bili uslišani, je pri delu tedanje ekipe, na čelu katere sta bila brata Troha, padla alternativna odločitev: projekt ponuditi nekomu, ki bi jih jemal resno. Posluh zanje so našli pri založbi Pasadena, ki se je takrat že uveljavila z Monitorjem. Slednji še danes velja za eminentno revijo slovenskega računalništva – za cajteng, ki ga imajo naročenega vsi, dejansko bere pa ga praktično nihče. Odgovorni pri Pasadeni, katere revijalni oddelek se je kasneje preimenoval v Infomedije, danes pa je združen z družbo Mladina, so bili mnenja, da bi bilo ob Monitorju pametno ponuditi revijo za manj zahtevne bralce. Zato so po približno letu dni pregovarjanj dali zeleno luč nečemu, čemur so precej domišljijsko rekli Megazin.

Ničta, promocijska številka Megazina je izšla v obliki zložljivega oglasnega plakata velikega formata, s katerim se je lahko pokril manjši trop klošarjev. Novim naročnikom je zagnana ekipa ustvarjalcev, ki je temelje za revijo postavljala v ljubljanskih lokalih, denimo v Dairy Queenu, ponujala kar zaboje banan (z ogljikovimi hidrati se laže bere PRESS). In potem je prišel september 1993, ko je luč dneva ugledala prva prava številka revije.

Hi-color!!!

Čeprav je ekipa na čelu z Boštjanom Troho pričakovala povsem barvno revijo, so morali skleniti kompromis. Da bi zmanjšali stroške tiska, je bila v barvah samo polovica, druga se je morala zadovoljiti s sivinami. A važnejša je bila vsebina, in za skrajno bombastičen začetek je bilo treba cajteng naphati z nezaslišanostmi, da bi si tako pridobili razvpitost. Kakršnegakoli okusa že. Tako je deviški Megazin septembra 1993 opisal Doom, ki je sicer uradno izšel decembra naslednje leto. Nič čudnega, da je bil opis polstranski, črno-bel, opremljen z eno samo sličico

BOŠTJAN TROHA

Boštjan, dosmrtni urednik Megazina, je pot nadaljeval pri Arxel Tribu, zdaj pa je eden vodilnih v podjetju Zootfly, slovenskem razvijalcu iger in orodij za izdelavo le-teh.

Kaj je Megazin pomenil ali še pomeni v tvojem življenju? Bi se še enkrat lotil takega projekta, če bi vedel, kako se bo končal?

Predvsem zelo lep spomin na zelo zanimive čase. Mislim, da me je izkušnja kar dobro poslovno definirala, bil je ognjeni krst. Pred Magazinom sem bil na Mojem Mikru, v tako rekoč državni firmi, kjer hitro reagiranje (na primer na želje bralcev) nekako ni bilo bistveno. Malo kapitalizma, veliko starega dobrega jugo socializma. Kavice do enajstih, potem kosilo, pa klepet, ob treh pa domov. Zame kot študenta je bilo super, za biznis pa slabo. Sicer bi se vsekakor lotil česa takega, četudi bi vedel, kako se bo končalo. Ne bi pa se tega lotil še enkrat. Novi in sveži izzivi čakajo, življenje pa je kratko.

Imaš še vedno stike z bivšimi Megazinovci? Poslovne ali zasebne?

Žal bolj malo. Tu in tam naletim na koga, a zgolj po naključju. Upam, da gre vsem super in da uživajo ob spominih na Megazin.

Kako danes gledaš na rivalstvo, ki je takrat potekalo med Megazinom in Jokerjem? Kaj smo oboji odnesli od tega?

Na koncu je pač zmagal boljši, torej Joker. Čestitke in upam, da vam bo šlo zmeraj bolje! Sicer pa sem imel do Jokerja vedno malce poseben odnos. Bil je tudi moj otrok. Na Delu smo se precej namučili, preden so nam odobrili skromna sredstva za prvo številko. Bil je boj z mlini na veter. Ko se je izkazalo, da bo Joker izhajal v dveh barvah (črni in modri!) in da vodstva Dela revij nikakor ne bo mogoče prepričati v kaj bolj spodobnega, smo šli z idejo k takratni Pasadeni, založniku Monitorja. Tam so bili veliko bolj poslovni; dogovorili smo se za v glavnem barvno revijo, profesionalen dizajn, marketing. Ko so na Delu videli, da zadeva funkcionira, so Jokerju namenili precej več sredstev.

Se ti zdi, da je v slovenskem prostoru znova prostor za še eno revijo, posvečeno igram in digitalni zabavi nasploh? Morda novi Megazin?

Če govoriva o tiskani reviji, mislim, da ne. Kaže, da se časi tiskanih medijev počasi bližajo koncu. Zelo težko je biti aktualen, če samo tiskanje in distribucija trajata en teden.

Kdaj lahko pričakujemo kako novo igro iz vaših logov? :)

Februarja ali marca bo izšla igra, ki jo zdaj končujemo. Gre za projekt po Foxovi TV seriji, založnik pa je Brash Entertainment. Igra je akcijska avantura – predstavljaj si Sama Fisherja v Butcher Bayu – za PS3, xbox 360 in PC. (Opomba: Boštjan tega ni izdal, a mi vemo, da gre za Prison Break.)

ter poln neumnosti tipa "Obrazi na stenah so celo animirani!" in "Igra deluje tudi v visokih barvnih načinih (Hi-Color)". Kako sta takrat zavijala z očmi David in Sergej, ni treba opisovati, sicer bi zašel v medicinsko dvomljive podrobnosti. A vendarle je avtor Miha Amon uspel zapisati "Vse kaže, da se bližajo časi, ko se otroci ne bodo več igrali 'nemcev in partizanov' na ulicah, temveč se bodo streljali kar preko računalnikov in telefonskih linij. " Kako zares preroško.



MEGAZIN september 1993

Miha Amon

7

Doom

Mit Wolfensteina 3D se nadaljuje!

opisi

Računalnik: PC
Tip: akcijska igra
Založnik: ID Software

Obrazi na stenah so celo ANIMIRANI!

John Carmack, avtor *Wolfensteina 3D*, svetovnega megahita lanskega leta, pravi, da je bil izredno presenečen ob tako velikem uspehu te igre. *Wolfensteina* sprva sploh ni nameraval izdati, ker se mu igra ni zdela nič posebnega, skratka brez veze. Ko pa je uvidel, da se je zmotil, se je takoj vrnil k delu. Pričela je nastajati igra v pravem pomenu besede - *Doom*.

Tako kot *Wolfenstein*, je tudi *Doom* arkadno akcijska igra. Junak igre se mora spopasti z zlobnimi bitji te drugih dimenzij, ki vdirajo v naš svet. Igra se odvija v raziskovalnem centru, ki ga bitja poskušajo zavzeti. Verzija za DOS je že izšla, govori pa se tudi o različicah za Windows, Windows NT in celo o izvedbah za NeXT Step. ID software ima z *Doomom* nedvomno velike načrte. Igra je zelo dodelana in boljša od *Wolfensteina 3D* v vseh pogledih. Hodniki, sobe in stene raziskovalnega centra niso samo "štirioglate". Prostori so najrazličnejših oblik (okrogli, elipsasti). Zelo dobrodošla novost za "bolj izgubljene duše" pa je samodejno risanje zemljevida. To bo prav gotovo razveselilo vse, ki so porisali nekaj listov A3 in na koncu ugotovili, da se nič ne izide.

Igra je grafično in zvočno vrhunska. Deluje tudi v visokih barvnih načinih (Hi-Color). Zagotovljena je podpora skoraj vsem zvočnim karticam na našem planetu, animacija na računalnikih 386/33 in zmogljivejših pa prekaša celo TV kvaliteto! Osupljivo, ni kaj!

Zdaj pa še k posladku! Igra *Doom* je prirejena tudi za igranje do štirih igralcev hkrati! Lahko jo igrate prek modema, serijske povezave ali pa celo v mreži! Igralci lahko igrajo moštveno ali pa vsak zase (vsi proti vsem!). Vse kaže, da se bližajo časi, ko se otroci ne bodo več igrali "nemcev in partizanov" na ulicah, temveč se bodo streljali kar preko računalnikov in telefonskih linij. ▲

Priporočamo!

● **Dotični tekst so si sprva zamislili kot napoved, naposled pa ga objavili kot 'ekskluziven' opis, kar je še danes smešno. "Igra prekaša celo TV kvaliteto!" Pajade :).**

Revija je bila med bralci solidno sprejeta, vendar ni podirala rekordov. Sploh ker ni bilo denarja za promocijo. Na roko ji je šlo zlasti dvoje: glas ljudstva, ki se je širil po šolah (tudi z izdatno pomočjo bratov Troha in Aleša Petriča, od katerih se je eden dežurnim učencem predstavljal kot Josip Broz Tito; mularija je ime sprejemala brez pripomb), in vmesna odločitev Mojega mikra, da ne bodo več priobčevali opisov iger. A glej ga, zlomka, ena sama številka Megazina je bila dovolj, da se je Joker znova pojavil, čeprav kot zvežčič formata A5 skupaj z Mojim mikrom. Toda po drugi strani čisto barven in v režiji dvojca, ki ga krmari še dandanes. Seme bitke, vredne Minas Tiritha, je bilo posejano.

Zlata doba rivalstva

Po nekaj mesecih se je Megazin uveljavil in originalni ekipi se je pridružilo nekaj nadebudnih piscev, med njimi tedajci povsem neznani Aleksander Hropot. (Testni opis SimFarma, ki sem jim ga poslal, so skorajda objavili, čeprav igre nisem videl niti od daleč, ker takrat sploh nisem imel peceja.) Na drugi strani reke je kilometrino nabiral Joker pod urednikovanjem Slobodana Vujanoviča, ki je rulal s podpisi pod slikami tipa 'Prodal je oni tam na sejmu par volov', a se ni izkazal s poskočnim poveljevanjem. Jokerju ni šlo slabo, toda Megazin je pridobival na popularnosti. Zato se je vodstvo založnika Delo revije odločilo za tvegano potezo. Uredniške vajeti so položili v roke Davidu Tomšiču, takrat še najstniku, glede revije pa njemu in Sergeju Hvali pustili docela proste roke. To se je farbovitemu magazinu orenk poznalo, saj so ravno mladostna neresnost, brezkompromisnost in nepopustljivo stremenje k najvišjemu dokončno vzpostavili jang Megazinovemu jinu. Slednji je namreč kljub tematiki, ki je bila digitalna zabava, deloval, kot da se trudi biti resen časopis izpod tipkovnic resnih ljudi.

Če bi kdo takrat prišel v Pasadenine pisarne na Celovški, bi seveda videl, da je bilo delo vse prej kot resno. Glavni urednik je tako nekoč nagnal iz stavbe lastnega brata, ker je med stavljenem cajtenga debatiral s kolegom, katera trola je najboljša za povozit človeka in da bi vsak umrl od sramu, če bi ga zbila 21 Beričevo, Monitorjevci so besneli, ker smo jim Megazinovci vedno požrli vse iz hladilnika, pilot Dalibor (pozneje Komandant Stane pri Jokerju, dokler ni hinavsko mrknil neznano kam) pa je igre, ki smo jih mukoma nafehtali od založnikov, zaklepal v omaro, da si jih ne bi kdo nezakonito prisvojil. S prakso je nehal šele, ko je mali beli nindža Aleš Petrič taisti kos pohištva smrtno poškodoval. To, da sem ga vanjo zabrisal jaz, ko mi je dojadil s svojimi karatejskimi a-sa!!! forami, so zlobne laži in natolcevanja. Okej, skoraj.

No, kakor smo bili nevzgojena banda, smo vsak mesec dali vkup boljšo številko. A isto je počel tudi Joker, ne glede na to, kako smo upali, da bodo šaljivci zagrizli v prah. Danes vemo, da je imel farbovitež tedaj malodane neomejen proračun, Megazinovci pa smo zaradi manjše firme in oglaševalsko ne najbolj perspektivne tematike vse bolj drseli v bankrot, dokler nismo pričeli revije tržiti kar sami. Ves čas smo pozorno gledali h konkurenci, se prepirali, zakaj imajo oni objavljeno to ali ono, mi pa ne, in takoj smo morali spisati boljši članek. (LordFebo: Enako tudi mi.) V tej vnemi se je zgodilo, da je bilo besedilo polno zatipkanih napak, občasno pa celo neberljivo, ker so se črke steple z barvno podlago strani, na zaslonu pa se je prej videlo drugače. Skoparili nismo niti s podpasnimi udarci, ki so leteli na konkurentov rovaš, in Joker nam je s še večjim veseljem vračal. Mestoma tako ostro, da so zazvonili telefoni in smo se drli drug na drugega. Sneti se recimo spomni, kako me je z uredništva na uredništvo osebno nazijal, ker sem v testu sege 32X (krivično) namignil, da Joker omenjene konzole ni imel in da je pisal na pamet.

Kot smo se kregali mi, takisto se je razdelilo bralstvo, ki je pripadnost fanatično razglašalo po elektronskih oglasnih deskah. Jasno: Megazin in Joker sta bila konkurenta v nišni skupini in takega dvoboja v slovenskem revijalnem založništvu še ni bilo. Poleg tega smo se njuni ustvarjalci večinoma osebno poznali (Sergej je recimo prvič videl Wing Commanderja pri Mihi Amonu, kasnejšem Megazinovem piscu, in še je bilo takih povezav) ter smo delali v istem mestu, dočim je kasnejša Jokerjeva 'konkurenca' delovala iz štajerske prestolnice, kjer so bili fizično teže dosegljivi. Itak s svojimi prevedenimi glasili v nasprotju z Megazinom, plodom domače pameti, niso bili dostojni nasprotniki.

Somrak

Poleti 1995 je Pasadena ugotovila, da bi bilo treba Megazinov koncept razširiti in se posvetiti knjigam, filmom, glasbi ter vsemu ostalemu multimedijskemu. Jele so padati obljube o večji podobnosti z Monitorjem, o 64 čisto barvnih straneh in o neokrnjeni vsebini, saj bi vse ostalo pokrili z dodatnimi šestnajstimi paginami (Megazin jih je imel praviloma le 48). Pisci so tedaj nad sabo že zagledali Damoklejev meč, nakar se je zgodil usodni sestanek, na katerem so lastniki podjetja predstavili nov koncept. Megazina ne bo več, primernejše ime bo PC & Mediji. Ojej. Za glavnega urednika so postavili Miho Mazzinija, ki je (naj mi gospod, ki ga drugače izjemno cenim, oprosti) odličen pisec, a zanič urednik. Ekipa, ki je revijo ustvarjala s srcem, je bila potolčena.

Zadnja, septembrska številka Megazina, popolnoma barvna in tehnično zagotovo najboljša, je izšla šele oktobra. Nekateri so še nekaj časa ostali na Pasadeni in delali po inerciji zaradi denarja, drugi so takoj odšli. V tem slogu so potem životarili PCM, ki je nezadržno drsel v propad. Pasadena je nedolgo za tistim PC & Medije preimenovala v Escape, a je bila to le reanimacija že davno mrtvega trupla. Revija se je po nekaj številkah tiho umaknila in ostal je le še Joker. Ta je izrabil priložnost in se okrepil z nekaj Megazinovci, od katerih sem na dolgi rok ostal jazst, hkrati pa zlagoma obrzdal šaljivost, dasiravno se ji ni odpovedal, in postal resnejši, bolj intelektualno kritičen časopis. Konkurenčni boj je postavil tako visoke kakovostne standarde, da se Jokerju v več kot desetletju po nakladi in branosti ni mogla niti približati nobena druga računalniška, kaj šele igričarska revija.

Sedmina

Čeprav sta tako David kot Sergej danes trdno prepričana, da je bil Joker od zmerom boljši (itak), jima je nekaj kristalno jasno. Megazin je bil odgovoren, da se je projekt farbovitega magazina sploh nadaljeval, dočim je srčnost obeh uredništev kakovostne standarde z vsako številko potiskala više in više. Zgodba bi se, če bi se gospodje z malhami denarja podali drugam, kaj lahko obrnila drugače. Tako je zmagala pač ta stran, ki jo berete. Vsekakor smo pred več kot desetletjem v Sloveniji delali kar dve odlični reviji za igre in lahko smo ponosni na obe. Iz rivalstva pa smo znali potegniti najboljše – brezkompromisno kakovost v službi bralca. Zato se Joker ob petnajstih obletnici začetka svetih vojn galantno zahvaljuje Megazinu, še posebej pa to dela Aleksander S. Hropot, da je kasneje postal Quattro in je danes mogel napisati ta poklon.

GFW Live zastonj, prihaja DirectX 11

Zanimivo je, da je Microsoft dve pomembni najavi izpustil z E3ja in ju prišparal za svojo prireditev Gamefest 2008 v Seattlu teden dni kasneje, kjer so predavanja jadrala v bolj tehnične vode. Prva novost je, da je od 22. julija naprej storitev Games for Windows Live v celoti zastonj. Tako je: dosežki, špilanje z imetniki xboxa 360, glasovno sporočanje in ostale reči, ki so bile vezane na plačljivi zlati uporabniški račun, so odslej za računalničarje čisto zastonj. Stvaritev računa je zdaj mačji pasulj in suha kaša. Tistim, ki so pljunili novce, kanijo vrniti denar, hkrati pa nameravajo jeseni na peceju odpreti Live Marketplace s podobno vsebino, kot so je deležni imetniki konzole. Zakaj se ni to zgodilo že ob odprtju servisa GFW, ki smo ga fino skritizirali v Jokerju 167, vedo samo oni.

Druga reč se tiče DirectXa, ki bo dobil enajsto verzijo. Ja, saj vemo, mnogi od vas ob glodanju lubja in pitju deževnice še vedno zbirate denarce za kartico, ki bi podpirala deseto. Kaj se potem gredo? No, za enajstico bo dovolj strojna oprema, klasificirana za DX10 in DX10.1, dodala pa bo zlasti širšo uporabnost grafičnih kartic. Tako bodo odtlej še priročnejše za splošno računanje, ne le filanje s trikotniki, izboljšala se bo podpora večjedrnim sistemom in končno dodobra implementirala teselacija. Vsaj take so obljube.

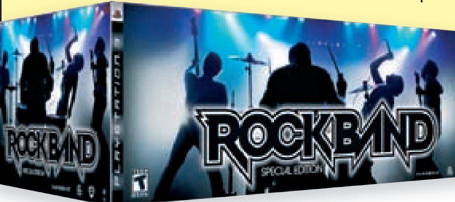
Prihaja Divinity 2

Belgijski studio Larian nas je pred leti razveselili s presenetljivo dobrima frpjema Divine Divinity (J111, 88) in nadaljevanjem Beyond Divinity (J131, 80). Temu navzlic so še vedno precej neznani (ne nam rečt, da ste se jih spomnili?), kar bodo skušali odpraviti z novim naslovom v seriji, Divinity 2: Ego Draconis. Pojali se bomo po isti deželici Rivellon, sprva v vlogi lovca na zmaje, ki Ša bo kasneje pogruntal, da ga z njimi veže še nekaj drugega. Videz je dober za obliznit, upamo, da bo igralnost tudi. Divinity 2 prihaja tako na PC kot xbox 360, planiran pa je za sredino 2009.



Rock Band uradno cenejši

… in zdaj z bobni, kitaro in mikrofonom stane 'le' še 140 evrov, vendar paket še zmerom ne vsebuje igre (lol), ki jo kupiš posebej. Glede na to, da so trgovci prvotno ceno 170 evrov plus 60 za igro itak že znižali v interesu prodaje, to pomeni, da bo Rock Band odslej še bolj poceni, kar je kul. Kul je tudi, da je EA v Evropi naposled izpljunil verzije za PS3, PS2 in wii. Hkrati pa v njihovo smer pošiljamo mrzke brenkljaje, ker špil še vedno prodajajo samo v Veliki Britaniji, Nemčiji in Franciji. Mi namreč poslušamo Henčke.



Uboge Kitajčke zasvajajo igre

Pekinški Times bije plat zvona: deset odstotkov kitajskih najstnikov, ki uporabljajo nalinijske storitve, naj bi bilo odvisnih od internetnih špilov. V absolutnem merilu to pomeni štiri milijone ljudi, ki ne gredo na stranišče, ko rejdajo. Kitajska oblast se zato zopet loteva ukrepov za zajezitev težav, je pa treba vse skupaj videti v luči nenehnih teženj komunistične partije po nadzoru prebivalcev. Pogled na listo 'moralno kočljivih' naslovov namreč najde tudi 'nepatriotske igre', karkoli naj bi že to pomenilo.



Ubisoft napadli mirovniki

Ubisoftov urad v San Franciscu je doživel zanimivo nadlogo. Obkrožili so ga protestniki protivojnega združenja Direct Action to Stop the War, z obtožbo, da nič manj kot krši mednarodno pravo. To naj bi po njihovem počel s svojo vlogo pri razvoju in podpori igre America's Army, ki je kakopak orodje ameriške vojske, s katerim skuša privabiti mlade fante, da gredo v Irak dobit posttravmatski stresni sindrom in kako nogo manj. Čeravno znabiti, da je vloga igre kot sredstva za rekrutiranje moralno sporna, pa so protestniki tu brcnili v prazno, saj se sklicujejo na sporazume Združenih narodov o prepovedi rekrutiranja mlajših od sedemnajst let in trdijo, da starostna oznaka 13+ za igro pomeni, da neposredno nabira soldate med frocovjem. Petnajstletnike na verige, torej, sicer nam bodo pobegnili v vojsko? Že ko smo bili v San Franciscu, smo vedeli, da je hecno mesto. Ubisoft se sicer ni pustil motiti, je pa tudi že pred časom prekinil sodelovanje z ameriško vojsko.

Flagship Studios pod rušo, Fury takisto

Da Hellgate: London (J172, 70) ne bo naduspešnica, je bilo jasno. Toda igra jo je odnesla še huje, saj je v zahodnih državah grdo pogrnila in vodja Flagship Studios Bill Roper je priznal, da je bila nedokončana. Sredi julija pa je v prepad s sabo potegnila še razvojni studio, ki so ga zato razpustili, zaposleni pa so dobili delavske knjižice.



Naj spomnimo: gre za može iz nekdanjega Blizzard North, ki so bili zraven ob razvoju Diabla, Warcrafta in Starcrafta. S Hellgatom so očitno prehitro hoteli preveč in demonsko rogovje se jim je zataknilo v grlu. Natančna usoda igre še ni jasna, saj je največji partner, korejski HanbitSoft, prevzel le Flagshipov naslednji projekt, nalinijščino Mythos, medtem ko ima London sedaj v rokah finančna družba Comerica. Strežniki zaenkrat delujejo samo v Koreji, kjer je Hanbitsoftov lastnik T3 pljunil potrebne denarce, zahodnjaki pa se od klanja demonov bržda lahko že poslovimo.

Enako je avgusta, deset mesecev po splovitvi, crknila spletščina Fury, saj ji ni uspelo dobiti dovolj cekina, da bi se ustvarjalci Auran izkopali iz rdečih številk. Zadeva se je osredotočala na igranje PvE, se pravi igralec proti okolici, in se skušala od konkurence razlikovati še po hitrosti dogajanja, a očitno ni bila dovolj privlačna, da bi WoWu prevzela 0,01 % strank.

Red Alert zastonj!

Enaintridesetega avgusta je minilo natanko trinajst let, odkar je med nas zakoračila serija Command & Conquer. Legendarni naslovi iz nje poleg Warcrafta predstavljajo začetnike obdobja realnočasovnih strategij in se jih s solzami v očeh spomnimo vsi, ki smo prešpilali devetdeseta. Electronic Arts je lani ob tej priložnosti ponudil zastonj prvega v seriji, danes pa je to doletelo Red Alert. Na www.ea.com/redalert si ga lahko namreč dolpotegnete povsem zastonj. Kakopak gre za reklamno potezo ob prihajajočem izidu tretjega Rudečega Alarma, a podarjenemu medvedu se ne gleda v zobe.



SOASE v polmilijonski nakladi

Vesoljski strategiji Sins of a Solar Empire smo v Jokerju prisolili pošteno devetdesetico in kot kaže, pri kovanju v zvezde nismo osamljeni. O kvaliteti igre sicer nikdar ni bilo dvoma, nas pa je skrbelo, da bo tako kot nešteto ostalih neodvisnih draguljev zletela pod radarji kupcev. Toda skupnost se je tokrat za spremembo izprsila in pokupila več kot pol milijonov izvodov, od tega 400 jurjev v redni prodaji in okoli 100 tisoč v spletni distribuciji. Stvariteljem Stardock, ki so v razvoj vložili relativno skromen milijon dolarjev, je to nedvomno dalo novega zaleta za klepanje dodatkov in/ali nadaljevanj. Naj pohitijo!

Project Origin odslej F.E.A.R. 2, juhej!

Končno, bi lahko dejali. Spomnimo: avtorje streljanke F.E.A.R., studio Monolith, je leta 2004 (malo pred izidom prvega dela) pohrustal založnik Warner Interactive Entertainment. Za F.E.A.R., ki ga je 2005 izdala Sierra, to tedaj ni imelo posledic, se pa štorija zakomplicira malo kasneje. Monolith je namreč obdržal posest vsebine igre, Sierra pa naslov. Avtorji so zato svoje nadaljevanje poimenovali drugače in na spletnem natečaju je bilo izbrano ime Project Origin. Sierra je medtem vkup dajala svoje lastno nadaljevanje, F.E.A.R. 2, ki štorijalno z izvirnikom ni moglo imeti nobene zveze. Dokler ni prišlo do združitve Activisiona in Vivendija, pod katerega okrilje spada Sierra. Ta je najbolj boleče občutila rezilo Activisionove sekire, s katero so odstranili veliko projektov, ki kravatarjem niso bili po godu, med njimi F.E.A.R. 2. Ime se je tako spet znašlo na tržišču in WBIE ga je urno pograbil. Zaradi že vloženega denarja v promocijo prejšnjega imena in spoštovanja do internetne skupnosti bo polni naslov S.T.R.A.H.U. dvojke tako F.E.A.R. 2: Project Origin. Kakšen cirkus.



PC DVD-ROM

PC igre
- Crysis
- Frontlines: Fuel of War
- Half Life 2: Orange Box

15,99 € cena za kos



PC DVD-ROM

PC igre
- Iron Man
- Kung Fu panda
- The Incredible Hulk

29,99 € cena za kos



PC DVD-ROM

PC igre
- Beijing 2008
- Assassins Creed
- Alone in the Dark

39,99 € cena za kos




Logitech

Igralni plošček
Logitech Precision Gamepad USB
Igralni plošček združljiv s PC/Mac računalniki. Vsebuje šest akcijskih in štiri nastavljive gumbe ter osem-smerni dodatni gumb. Garancija 2 leti.

11,99 €



PHILIPS

Spletni komplet
Philips SPC535NC
Komplet spletne kamere (ločljivost 1,3 mio točk, 3x digitalni zoom, 30 slik/sek, sledenje obraza) in mono naglavne slušalke z mikrofonom. Enostavna namestitev.

29,99 €




Optična miška Labtec Wireless Optical Mouse 1000 For Notebooks
Odlična optična miška (ločljivost 1000 dpi) za vaš prenosnik vam bo omogočila natančno, udobno in enostavno drsenje. Indikator stanja baterije. USB priključek.

14,99 €

PC plus®

Core2 Duo 3,0 GHz
750 GB hdd
4 GB ram



Računalnik
PCplus Hurricane
Procesor Intel Core2 Duo E8400 3,0 GHz, pomnilnik 4 GB DDR2, trdi disk 750 GB sata2, Lightscribe DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica nVidia GF9800GT 512 MB DDR3. GigaLAN, 4x USB 2.0, 7.1 kanalni zvok. Garancija 2 leti.

669,00 €

BIG BANG vedno nekaj novega

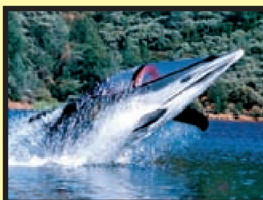
Vodoodporni televizijski malček

Sonyjeva serija bravia slovi po tehnološko napahanih ploščatih širokozaslončnikih, zato je malce presenetljivo, da jo je nedavno razširil štiriinčni palček. Model XDV-W600 nudi ločljivost vsega 272 x 480 pik in je dovolj majhen, da lepo sede v roko. Še eno prenosno televizijče? Naka, Sony je liliputancu namenil drugačno usodo: čičanje ob kopalnih kadeh. Da se pri tem ne bi dogajale filmske elektrokucijske nesreče, so ga oblekli v plastiko in ga zatesnili, da zdrži globino enega metra. Napravica bo sprva naprodaj na Japonskem in ima vdelano podporo za njihov mobilniški televizijski servis 1seg. Poševnooki so znani po tem, da uživajo v dolgih sprostilnih kopelih, tako da uspeh mini bravie navkljub zasoljeni ceni 40.000 jenov (preračunano nekaj manj kot 320 evrov) ni pod vprašajem. Zahodnjaki smo po drugi strani privrženci hitrih tuširanj, tako da malčka bržkone ne bi požegnali.



Osebna podmornica

Kalifornijsko podjetje Innespace je med skupnostjo bogatih jahtašev povzročilo razburjenje, ki ga drugače ne niti kombinacija voljnih manekenk in pozlačenih propelerjev. Naprodaj je namreč ponudilo eno- in dvosede podmornice, namenjene iživljanju ter izvajanju trikov. Plovilce, oblikovano po zgledu delfinov, je opremljeno z 215-konjskim motorjem in na površju dosega hitrost nad 70 km/h, pod vodo pa še vedno spodobnih trideset. To je dovolj za izvajanje trikov, kot so kratki zračni poleti in vrtenje okoli vzdolžne osi, ter najbrž drugih, ki se jih niso domislili niti stvaritelji. Pojdite na YouTube in si reč oglejte v akciji, saj gre za eno bolj impresivnih adrenalinskih pogruntavščin. No, če si jo nezadržno zaželite, nimate sreče. Najprej zaradi tega, ker stane več kot 50.000 dolarjev, nenazadnje pa, ker jih ročno ustvarijo vsega dvajset na leto.



Sodobna bela tehnika

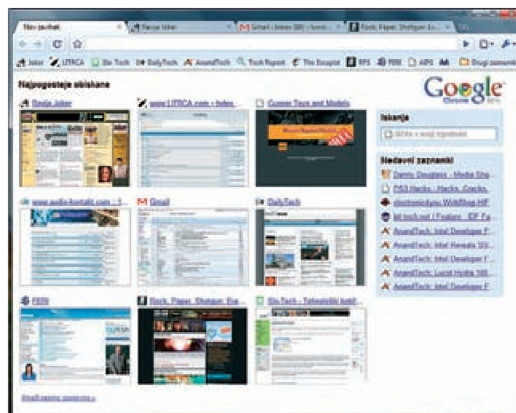
Velenjsko Gorenje na področju bele tehnike pretežno vodi, ne sledi. Najnovejša poteza so omreženi elementi, konkretno pečica in pralni stroj, ki jih je moč nadzorovati oddaljeno. (Smiselnost je sicer na prvi uč vprašljiva, ampak hej, tudi za sporočila SMS ne bi nihče pred dvema desetletjema rekel, da se bodo prijela.) To bo moč storjevati skozi ravno zagnani spletni servis www.i.gorenje.com, kjer je tudi čuda gospodinjskih nasvetov, vključno z multimedijskimi recepti. Da je stran 'ozka', obstaja razlog: Gorenje je šlo v španovijo z Applom, zato je vsebina predpripravljena za ogledovanje na ipodu touch ali iphonu. Ne le to, na berlinskem sejmu IFA so pokazali hladilnik z ipodovim nastavkom, ki omogoča polnenje in predvajanje glasbe. Skrinja namreč vsebuje zvočnike. Nas res zanima, kako praktične bodo tele digitalne kuhinje, saj so denimo tastari štedilniki z analognimi knofi dosti prijaznejši in hitrejši za rokovanje od sodobnih grelnih plošč z neprikladnimi mehkodotičnimi gumbi.

Google Chrome

Google je koncem avgusta brez trohice pompa in povsem nepričakovano izdal lastni spletni brskalnik z imenom Chrome. Za razliko od Microsofta in Mozille nas niso nadlegovali z brezštevilnimi različicami beta in popstarovskimi splovitvenimi ceremonijami, marveč so preprosto odprli spletno mesto *www.google.com/chrome* s še toplo mečino. Nadvse prijetna osvežitev po manevrih tavelikih. Tak neprisiljen pristop v bistvu preveva ves izdelek, s čemer Google kaže, da se ne namerava vključevati v svete brskalniške vojne. Spletna dila brez kakršnekoli drame uvozi zaznamke, zgodovino in privzete iskalnike iz drugih uporabljanih brskal, kar pomeni, da je nared za rabo v nekako treh sekundah. Posebej impresiven je prav manko vsiljevanja iskal, kajti Google bi v Chrome zlahka zapekel svoj pogon in pripomogel k njegovi že tako zajetni popularnosti. Toda ne: če na Chrome preideš z Internet Explorerja 7, se kot iskalo nastavi Live Search, dočim bo uporabnike Firefoxa pozdravila izbira, ki so si jo nastavili poprej. Tudi drugače Googlov proizvod ne favorizira. Privzeta spletna stran ni več ena sama, temveč zbirka najpogosteje obiskovanih spletišč (kar je v dobih stalnih internetnih postojank, kot so Facebook, Youtube, Digg, Joker.si, edino logično). Vrhnja menijska vrstica, lastna operacijskemu sistemu, se je umaknila zavihkom. Polje za vpisovanje spletnih naslovov pa hkrati deluje kot spletni iskalnik ter indeksirni brskalnik po zgodovini.

S tehničnega stališča Krom temelji na odprtokodnem pogonu Webkit, taistem, ki ga nuca Applov Safari. Googlovi inženirji so opravili malenkostne spremembe, ki se tičejo predvsem združljivosti s standardi ter hitrosti pri poganjanju flasha in javascripta. Najbolj samosvoja lastnost Chroma je ločeno obravnavanje zavihkov. Brskalnik vsako odprto stran upravlja kot svoj proces, kar pomeni, da napaka v enem zavihku ne sesuje celotne druščine. Povrhu Chrome ob zapiranju strani pravilno sprošča pomnilnik, kar pomeni, da je pri delu z več spletišči do rama najbolj prijazen.

No, najpomembnejši je skupni občutek domačnosti in lahkotnosti. Ne pretiravamo, ko rečemo, da je Chrome brskalnik, ki ti kojci zleze pod kožo. Sicer dvomimo, da bo takoj resno ogrozil prevlado Explorerja in Firefoxa, se ga pa gotovo splača preizkusiti.



Chrome je v stanju javne preizkusne različice (beta), a če je sklepati po ostalem Googlovem programju, bo tak ostal v nedogled. Večjih težav med rabo nismo zasledili.

Microsoftov igričarski komplet

Špilavni oddelek Microsoftove skupine za periferijo kar ne more doseči kritičnega preboja, ki bi ga postavil ob bok Logitechu in Razerju. Po mlačnem sodelovanju s slednjim so se posla lotili sami in najprej izdali mišona sidewinder (Joker 172, spletni id 4342), sedaj pa še tipkovnico X6 in sidewinderjevega mlajšega bratca X5. Oba so predstavili na leipziškem GCju, zatorej je jasno, na katero odjemalsko skupino ciljajo. Igričarskost mezi že iz samih specifikacij. X6 denimo omogoča ločitev in premik numeričnega dela na levo stran. Preprosta, a učinkovita zamisel, za katero nam ni jasno, zakaj ni bila udejanjena že prej. S številčnim skupkom na levi ti namreč ni treba jemati parkljev z mišona, kar pomeni 17 dodatnih uporabnih tipk. Če to ni dovolj, X6 podpira snemanje makrojev in dinamično preklapljanje med profili glede na aplikacijo, kar pomeni, da je število tipkovnih kombinacij praktično neomejeno. Zanimiva pogruntavščina je tudi cruise control, s katerim vklopiš samodejno tiščanje določenih knofov. Kot stikalo za avtomatsko streljanje na prastarih džojstikih :). Miška X5 po drugi strani ne nudi posebnih naprednosti. Nasprotno, deluje kot oskubljen sidewinder brez LCD-zaslončka s podatki glede občutljivosti in možnosti nastavljanja teže. Drugače je podgana identična predhodniku, vključno z laserskim tipalom ločljivosti 2000 dpi. Novinca bosta v tujini naprodaj ta mesec za preračunano 65 oziroma 50 evrov. Ko prideta v Slovenijo, ju bomo nedvomno popeljali na pošteno seanso fraganja.



Kam še lahko gre razvoj tipkovnic in mišk? Ločljivosti senzorjev in števila tipk za makre pač ne morejo povečevati v nedogled. Morda je pravi odgovor našel prav MS.

Logitechov digitalni dom

Logitech je 5. septembra v Moravskih toplicah organiziral osrednjo letno konferenco za Slovenijo. Prisustvojoče novinarje so popeljali skozi tipične tematsko organizirane delavnice. V njih resda ni manjkalo novosti, a nobena se ni neposredno tikala igričarstva, kar je našega Štajerca pripravilo do negodujočega brundanja. Da bi ga pomirili in odvrnili od glasnega dretja parol tipa 'MRBR!', so mu na štiri oči zatrdili, da za prihodnje leto pripravljajo nekaj velikega in revolucionarnega. Na vprašanje, ali gre za miselne vmesnike, so se le skrivnostno namuznili. Širše gledano se Logi neutrudno širi na področja, ki se ne tikajo zgolj računalniške in konzolastične periferije. Med bolj naphane predsta-

vitve je tako spadala linija posteljic za ipode, v okviru katere so pokazali kakega pol ducata novosti. Poleg dveh budilkastih različic so pripravili prenosno s tehnologijo večsmernega zvoka. Slednja zahvaljujoč 360-stopinjskemu pokrivanju omogoča neokrnjeno poslušanje od kjerkoli v prostoru. Idealno za mobilce, ki jih ne moreš vedno postaviti v idealno pozicijo. Nadalje so si Švicarji privoščili velika nakupa. S prvim, podjetjem Wilife, so pridobili tehnologijo za digitalni video-varnostni sistem in jo koj zapakirali ter poslali na tržišče. Reč ni namenjena pokrivanju bank in skrivnih vladnih laboratorijev, marveč rabi doma in v majhnih podjetjih. Tako omogoča preprosto namestitev in modularno dodajanje do šestih kamer, kajti ves sistem se sporazumeva po električnem omrežju. Osebnim denarnicam so prilagojene tudi cene. Osnovni paket z nadzornim centrom in notranjo ali zunanjo kamero košta 300 evrov, polna konfiguracija pa te udari za še vedno razumnega tisočaka in pol. Logitechov je odslej tudi audiofilom dobro znani proizvajalec slušalk Ultimate Ears. Da, to je tisto podjetje, ki ti za nekaj tisoč dolarjev naredi odlitek ušesa in vanj zadega vrhunske zvočničke. Logi bo z njihovo pomočjo udaril po ipodovski konkurenci tipa Shure, mi pa močno upamo, da bo tehnologija sčasoma migrirala tudi v ostale linije slušalk.



Prvi rod Logijevih sistemov DVS uporablja Wilifovo mečino in trdnino, prihodnje pa bodo nadgradili z lastno tehnologijo.

PS3 in PSP zopet noseča

Sony nenehno išče načine, kako bi pospešil prodajo svojega zabavnega hardvera. O konkretnih nižanjih cen zaenkrat molčijo, so pa zato na sejmu v Leipzigu naznanili, da se kanita do konca oktobra v štacunah pojaviti sveži izvedenki PSPja in playstationa 3. Slednji bo na voljo v različici s 160 GB trdega diska, pri čemer ga nameravajo v Evropi tržiti po 449 evrov, torej za petdesetaka več kot sicer. Kakopak bo priložen dual shock 3, vendar zna biti model v prodaji le v božičnem času, nakar bodo 'zopet ocenili stanje'. Koncem leta se nam obeta tudi svež strojni bonbonček za črno zvezdo. Šlo bo za gizmo po vzoru tipkarskega dodatka za xbox 360, ki ga bo moč namestiti na plošček sixaxis oziroma dual shock 3. Zadevščina ima obliko občutno pomanjšane klasične tipkovnice QWERTY, na kateri imata poleg osnovnih mesto posebni tipki. Z njima na zaslon prikličemo seznam prijateljev, sporočilni predalnik ali kako drugo funkcijo uporabniškega vmesnika XMB. Navdušujoča je vest, da bomo površino komaj 60 gramov težke brezžične napravice lahko uporabili kot nadomestilo za miško v slogu na dotik občutljive ploščice, s katero se srečujemo zlasti pri prenosnikih.



Pošiljanje sporočil in vnašanje spletnih naslovov strani bo neprimerno lažje. Aparatus bodo izkoriščale tudi nekatere igre, med katerimi bo zagotovo LittleBigPlanet.

Enako zanimiva je nova verzija prenosne igralne postaje, PSP-3000, ki se ji obetata strojni izboljšavi. Prva se tiče zdaj vdelanega mikrofona, ki bo kot nalašč za dretje med igranjem SOCOMa in ostalih večigralskih špilov ter čvekanje po pspjevskem Skypu. Druga pa je prenovljeni zaslon, ki bo še bolj svetleč, kontrasten in barv poln. Prve informacije so govorile, da bo na račun tega življenjska doba baterije za pol ure krajša, kar so nato demantirali. Japonci so obenem razglasili, da so širom sveta prodali več kot 14 milijonov PSPjev. Toda čemu v Leipzigu zanj niso predstavili niti enega naslova težkega kalibra?
Ob tem je Sony napovedal še spletni servis VidZone, ki bo štartal začetkom 2009 in bo zastonj dostavljal glasbene videospote na PS3 ter z njega, čez remote play, na PSP. In tik pred zdajci je PlayTV, paket, ki vsebuje odkodirnik za digitalno prizemeljsko televizijo (DTT) ter softver, s katerima bomo mogli na trdi disk playstationa 3 v maniri klasičnih videorekorderjev snemati televizijske oddaje. Zadevščina naj bi delovala tudi med špilanjem, ni pa še jasno, kako bo z dobavljivostjo in delovanjem teh hecnosti, kamor spada tudi GPS-sprejemnik za PSP, v Sloveniji. Bržkone bomo vse skupaj prejeli skupaj s slovensko izvedenko Playstation Stora. Lol.



Digitalna televizija je pri nas še v povojih, dočim so v tujini prehod iz analogne izvedli že pred leti. PlayTV bo tako zaenkrat zanimiv zlasti za obmejne Slovenclje. Pa ne hrvaško obmejne.

Gates in Seinfeld v reklamni kampanji

Prejšnji mesec smo poročali o Microsoftovem eksperimentu, ko so skupini navadnežev servirali preoblečeno Visto, katere delovanje so vsi ocenili precej bolje, nevedoč , da se igrajo z Visto. Iz vsega skupaj se je imela izcimiti oglasna kampanja, ki bi se spopadla z Applovo serijo PC&mac guya. No, oglasi so sicer meso postali, toda v prvem 90-sekundnem spotu ni ne duha, ne sluha o omenjenem preizkusu. Microsoft je raje najel priljubljenega komika Seinfelda, ki skupaj z Gatesom kupuje čevlje in tipično seinfeldovsko debatira o Microsoftovih produktih. Zadevo najdete na Tubi (iščite pod geslom 'shoe circus'), mnenje pa si boste morali ustvariti sami. Nam se zdi malce zmedena in nič kaj smešna, zato upamo, da bodo naslednji spoti bolj posrečeni.



Podmlajeni zuni

Microsoftova prenosna predvajala zune se niti v drugi generaciji niso uspela približati priljubljenosti ipodov, toda podjetje ne odneha. V ZDA bo vsakčas na voljo tretja izvedenka z več prostora, neposrednim dostopom do spletne trgovine in kakopak novimi barvami. Sočasno bo luč sveta ugledala mečina zune 3.0, ki si jo bodo lahko namestili tudi lastniki starejših modelov. Skratka, nič posebnega, zato močno dvomimo, da se bodo novinci enakopravno bodli z Applovimi zlatimi kurami. Posebej vpričo dejstva, da so ipodi resnično internacionalne naprave, zune pa ostaja priklenjen na novo celino. Za 2008 so sicer napovedovali preboj v Veliko Britanijo, ki pa so ga spet preložili, tokrat na 2009. Resnično nam ni jasno, kaj se gredo.



Nvision 08

Nvidia se je v zadnjem letu znašla v precej nezavidljivem položaju. Poprej je na trgu vedno nastopala v navezi s kakim drugim težkokategornikom, najpogosteje z Intelom. A odkar je AMD kupil ATI, Intel pa pričel razvijati svoje grafično jedro larrabee, so ostali sami. AMD in Intel delata na lastnih veznih čipovjih in Nvidio počasi potiskata s trga, na obzorju pa so tudi hibridni procesorsko-grafični skupki, s katerimi se bo grafični silak težko bodel. Toda Kalifornijci niso vrgli puške v koruzo, temveč skušajo dokazati, da so dovolj močni za solo obstoj. V ta namen so organizirali konferenco Nvision, ki v marsičem spominja na IDF. Na njej predstavljajo svoje produkte, tehnologije in ideje ter k sodelovanju vabijo tvrdke z zanimivimi domislicami. Nvision 08 se je med 25. in 27. avgustom odvil v San Joseju in po uradnih podatkih privabil nekaj manj kot 10.000 obiskovalcev, kar je poštena cifra za prvo inkarnacijo. Prisotni so poslušali zlasti o dobi 'vizualnega računalništva', kar ni presenetljivo, če upoštevamo, da dotično za središče računala postavlja GPU. Tematike predavanj so se tako dotikale 3D videa, vloge grafičnih jeder pri naprednem modeliranju, prehoda socialnih omrežij v virtualnost (Second Life je v primerjavi s pokazanim Nurienovim servisom videti ubog!), razmaha dotikovnih vmesnikov ... Skratka vsega, kar za delovanje potrebuje najprej zmogljivo grafično kartico in šele nato procesor. Nastopajočim, prvenstveno Nvidijinemu capu di banda Jen-Hsun Huangu, so pri tem pomagali gostujoči znalci in slavne osebnosti, med drugimi slastna Tricia Helfer ter Beretka & Bradica iz Mythbusterov. A čeprav ni moč reči, da se Nvidia ni potrudila, so obiskovalci ostali relativno nepotešeni, posebej v primerjavi z dneve prej končanim IDFom. Po eni strani je to razumljivo, kajti Nvidia se po velikosti in številu novih tehnologij ne more kosati z Intelom, po drugi strani pa razočarujoče. Če nič drugega, bi vsaj lahko spregovorili o prihajajočih karticah. Tako pa smo glede konkretnosti ostali



V Lipsko po igre



Po beli cesti, ki vodi na Games Convention 2008, se vali oblak prahu. Iz njega štrlijo udje poročevalca Snetija, fizivalpeta Aggressorja in mitološkega bitja Naveerja (Navi + Raveer), ki se hrani s plišastimi figuricami in lego strički. Vse pa jih varuje mogočni zavec.

Rulj, ki se zbaše v Leipzig Messe in pred hostesami klečeplazi za dragotinice, je raznolike sorte – mlečnozobci, odraslejši igrofriki, pleškoti, pripadnice nežnejšega spola. Pa emoti. V Nemčiji jih je ekstra dosti.



Leipzig je letos neusmiljeno razrit, ker gradijo novo podzemno. Izjema ni niti srce starega mestnega jedra, Marktplatz z mestno hišo. Vsepovsod so tudi modre cevi, saj morajo izčrpavati podtalnico.

Ko sta Navi in Aggressor nekega večera čakala preostala člana odprave, je mimo sejmišča privreščalo tole. A kljub promociji FKKja je bil zgoraj brez samo avtobus, frače ne. Reklama pa taka!



Lipsko? Naveer? Zavec? Se je Joker Cream Teamu zmešalo? Jah, tako je, ko daš četverici zakrknjenih špilavcev ovohati podvezico največjega igrarskega sejma na obli, Leipzig Game Conventiona, ki ga za nameček prirejajo v dokajšnji bližini. Bolj kot se bližajo tisti dnevi, ki so letos prišli med 20. in 24. avgustom, bolj nestrpna je Jokerjeva odprava, kot druščina skorajšnjih maturantov, ki čaka, da se strga z vajeti. A v nasprotju z smenjema E3 in Tokio Game Show tu ni mukotrpnega frčanja na drugo celino, svaljkanja po letališčih in rektalnih pregledov od mrkogledih carinikov, ki sumijo, da tik za prostato skrivaš paketek belega prahu. Le simpatičen avtoček, z onegaji nafilane potovalke, utišan radio zaradi stalnega blebetanja druščine, vedno bolj germansko zrihtana okolica in zmerom večji red na cesti. Ne da se povedati, kako lepo je v primerjavi z našim Balkanom voziti po deželah severno od Kranjske. Pa čeprav na tabli občasno vidiš tak smeh, kot je odcep za pravljično mesto Deggendorf. Iz te idile se v štajersko-primorsko-idrijsko-ljubljanski igroromarski navezi tako rodijo domislice, kot sta naključno brezglavo dretje v slogu Raving Rabbidov ter zavec, skrivnostna žival iz slovenskobistriških hribov, ki nevidno surfa na pokrovu motorja in šoferju občasno poteši žejo z lijavico jagodnega okusa.

Skratka, osemsto štirideset kilometrov poti iz Ljubljane v eno smer, kar s postanki ob lepem vremenu nanese kakih deset ur, je minilo, kot bi mignil. Nadaljnje anekdote na stran (minus nemara tista, ko miniaturna Navi ob obedu v Ingolstadtu na krožnik faše pečeno svinjsko rame obeliksovskih proporcev, z zapičenim lovskim nožem vred, kot bi bila Helga s tremi germanskimi gorostasi v maternici), tako smo se znašli v Lipskem. Boste rekli, ej, ne se spakovat, zadeva je Leipzig, m'kay? Že, a mesto je ime dobilo po slovanskem imenu za drevo lipa, zato ni čudno, da imamo bogatojezični Slovenci svoj izraz zanj, tako kot za Dunaj. Ali Maribor. Hec. Naselbino omenjajo že v 11. stoletju, odtlej pa je po zaslugi bogate trgovine prerasla v največje mesto v zvezni deželi Saški, od koder, zanimivost, izvirajo zdajšnji vladarji Britanije, familija Windsorjev. Danes ima Leipzig pol milijona prebivalcev in je boleče slikovit ter zrihtan. V nasprotju z bližnjim Hallejem, kjer smo se zaredili dve leti tega (nasproti bordela, seveda – LordFebo zna mojstrsko rihtat hotele!), se jedru socialistično tezgarjenje v Nemški demokratični republiki niti ne pozna, odštevši kak fužinsko siv blok, ki kazi estetsko skladnost ancientnih stavb & cerkva. Gotovo vredno ogleda, vsaj če ne iščeš le diskačev (ne da jih manjka). Sprehodiš se po ličnih ulicah, dihaš vzdušje, povzpneš se na stolp v bližini glavne železniške postaje, nakar obiščeš dotično, ki sodi med največje v Evropi, napadeš lokalni Saturn (to je v bistvu mestni Mediamarkt) in izropaš njegove police z blu-rayi za dvajsetaka. Idila.

Predvsem pa izkoriščaš radodarni cestni sistem, ki te po širokih vpadnicah, kjer se socialistična preteklost bolj čuti, in špagetasti obvoznici pripelje do prizorišča Game Conventiona. To je stekleno moderno sejmišče Leipzig Messe, ki razpolaga s 115.000 kvadratnimi metri demonstracijskih površin. Primerjava: Gospodarsko razstavišče v naši prestolnici jih ima 14.000. Nadenj se je v tistih dneh zgrnilo rekordnih 203.000 obiskovalcev, otipljivo več kot lani, ko jih je napaberkoval 185.000. Od tega je bilo industrijskih profijev 14.600, novinarskih frisov pa 3800 iz 48 dežela. Sodelovalo je 547 ponudnikov dobrin, med katerimi žal ni bilo naših gore listov, smo pa vmes naleteli na novopečene ljubljanske softveraše, ki so iskali založnika za svoje nove zabavniške izdelke. Ne, niso bili Zootfly. Zvito smo jih napotili k Poljakom. Kljub ne ravno poceni vstopninam (12 evrov za celodnevno karto, 30 za štiridnevno) se je v soboto, ko je navalil levji delež rulje, obvoznica zamašila pet kilometrov pred prizoriščem, tako da smo se med avti, v katerih so se pripekasto krotovičili vsakovrstni friki, cijazili s tremi kilometri na uro. Pomagati nam ni mogel niti zavec, ampak itak je spal, ker je bil utrujen od silnih vetrov.

Predkulisje

Cestna gneča se je v skladu z zakoni fizike prevedla v gužvo na sejmišču. V sredo je bil dan za profije in medije, kamor plebejci nimajo vstopa, v četrtek in petek je še šlo, v soboto pa si za prečkanje Exhibition Centra potreboval eno uro. Konkretno preizkušeno. Folk se je velikokrat zataknil ter obstal kot vozila na avtocesti in le spidermanovske finte bi te lahko spravile iz tesnega oprijema švabskih teles. Sem pa ziher, da bi bila večina vas tega vesela. Prvič, Nemci so za razliko od razboritih Američanov kulturni, naokoli strumno hodijo v dveh vrstah, ne smrdijo, niso degenerirani, ne derejo se. Razen na karaokah z Udom Juergensom, tam se jim strga. Mogoče je bil vmes kak emo s črno rokavičko na safrasto razrezanih podlahteh preveč, ampak hej, tak je ta svet, kaj pa ve rudarski holcer iz Idrije, kot sem jaz. In drugič, med njimi je bilo nenavadno veliko žensk, na katerih si si namečkoma pogosto bolj spočil oko kot na hostesah. Ne da je bilo s slednjimi kaj narobe, ker so bile prav

Tudi med osebjem na sejmu je bilo čutiti napetost spričo napovedi, da se sejem seli v Köln. Mnogim je Leipziger Messe postal domač kraj, akoravno smo prometno stisko zadnji dan občutili tudi sami.





Ker odprava ne more živeti od zraka in kisle vode, se je ustavila na Škotovi livadi in tam kruto uplenila raznotero živad. Potem je iz odrtih kož naredila stolp in se kot v Bobrih divila svoji ingenioznosti.

V štantih glede na lani ni bilo kaj dosti razlike, celo lokacije so se bolj malo zamenjale. EAjevo prizorišče je bilo krepko neposrečeno, saj so se v šotoru urno spreminjale tako židke barve, da si slejkoprej fasal božjast.





Tole je vstopna, spodnja hala, kjer je bolj malo stvari, denimo Rock Bandov oder, kjer so talali majice v zameno za javno osramotenje. Glavnina akcije poteka v prvem štuku, kjer so taglavne dvorane.

VIDEO GAMES LIVE

Eden od tradicionalnih obsejemskih dogodkov v Leipzigu je bil do letos simfonični koncert, ki je bil na sporedu prvi dan. Od začetka se je odvijal v tamkajšnji koncertni dvorani, pod taktirko Andyja Bricka pa se je potil praški FILMharmonični orkester. Koncert, na katerem so godbeniki izvajali melodije iz špilov, so vedno razprodali mesec dni vnaprej.
A letos se je zavrtelo drugače. Prireditelji sejma so odpovedali uveljavljeni angažma in najeli poslastico iz Čezlužja, ki sliši na ime Video Games Live. Gre za večpredstavni projekt utrganih modelov, Tommyja Tallarica (skladatelj; spisal je glasbo za več kot dvesto iger, med drugim Perzijskega princa in večino Shinyjevih naslovov, drugače je bratranec Stevena Tylerja iz Aerosmithov) ter Jacka Walla (njegovo glasbo ste lahko občudovali v Mass Effectu), ki ponavadi dirigira. Fanta imata podporo celotne industrije iger, zato njuni koncerti niso namenjeni peščici snobov, ampak masi. Temu primerno se je dogajanje preselilo v leipziško Areno, kjer so ponavadi koncerti popularne glasbe. A priznati je treba, da se je v takem okolju frankfurtski Novi simfonični orkester počutil dobro. Poseben čar so koncertu z znanimi špilavnimi melodijami dajali interaktivni vložki, naj je šlo za igralce, ki so na odru poustvarjali prizore iz iger, ali za udeležence iz publike, ki so ob orkestralni spremljavi za bogate nagrade igrali Froggerja, Invaderje in Kitarskega junaka. Za češnjo vrh torte je poskrbel Martin Leung, ki je svojo slavo dosegel na TiTubi s posnetkom slepega igranja muzikalične teme iz Maria.
Skoraj triurni spektakel je bil prava paša za oči in gotovo vreden ogleda, zato upamo, da bodo kdaj zaigrali bliže nam. Do takrat se lahko tolažite s cedejem, ki je izšel pred nekaj tedni.

luštne in vobče ne tako vlačugaste kot na starih E3jih. Ampak enostavno je na igričarskem smenju lepo videti tako vsakovrsten folk.
Zasnova prireditve je bila drugače klasična. Srž je tvorilo bliskajoče, utripajoče, šundrajoče štantovje (povečini domala enako kot lani) z brez števila računal in konzol, pred katere si se kot normalen obiskovalec po krvavem boju s konkurenti usedel ter minutno odigral težko pričakovani naslov. Sekretov je bilo dovolj, vmesni prostori so nudili okrepčila, seveda po primerno oderuških cenah v slogu dveh evrov za kapljo vode. Zunaj so spet uredili improvizirano plažo, novost pa so bili štirikolesni vseterenčki, ki si jih lahko očeladan fural po stezi za kros. Ja, fizični, ne Motorstorm: Pacific Rift. Žal nismo zasledili kakega koncerta, kot so nas predlani iznenadili šundravci Within Temptation, a čisto mogoče je, da smo v splošnem poskoku kaj zgrešili. Na GC kot vaši odposlanci namreč ne potujemo zato, da bi se drenjali po halah in gledali fračam v nedrja velikosti Potočke zijalke (razen Aggressorja, njemu je to poslanstvo), temveč da preizkusimo čim več iger in spravimo v zadrego levji delež razvijalcev. Tega pa ne počnemo na površinah za neizbrance, temveč tam, kjer je ...

Zakulisje

Eden večjih užitkov za fovšljivega Slovenca je, da mišičastemu stricu pri vhodu v enega od treh poslovnih oddelkov (Business Centre) pokaže vsemogočno izkaznico Presse. Tedaj prešerno odideš skozi silobran, ob katerem se lomi plima navadnežev, ta pa te spremlja z ubijalskimi pogledi. Lahko si tudi zloben in to počneš tam, kjer ljudje ure čakajo v vrstah na demonstracijo ljubega jim naslova, nakar lagodno pristopiš ti s press značko in ubožčkom odžreš prostor. Seveda te potem še ven ni dolgo dolgo, ihihi.
Ampak tega Jokerjevci ne počnemo, ker smo gud gajz in grl. Raje gremo v omenjene poslovne prostore, kjer ima malodane vsak založnik ekstra prostor za predstavljanje svojih izdelkov poslovnim partnerjem ter medijem. No, sliši se bolj ekstra specialno fensi šmensi, kot v resnici je. Včasih tam dobiš kaj za jesti in piti, a večinoma te strpajo v sobico, koder ti avtorji ali njih zastopniki v odmerjenem času, ki je za zvedave Podalpeže vse prekratek, skupaj s kupkom drugih predstavnikov novinarskega ceha zdrdrajo naučeno o svoji ultra mega super duper igri. Pri tem se občasno počutiš kul, ker si vzamejo čas in imajo nekaj pojma, dostikrat pa kot živinče, ki jo pehajo v klavnico. Konkretno se je potrudil Atari, kjer si se mogel nažreti odličnih sendvičev in mafinov, čeprav so imeli iger bolj malo; fina sta bila Take-Two in Sony, kjer so poskrbeli za dovolj prostora ter izdelovalcem zabičali, da so obletavali vsakogar; vse pa je presegel Eidos, ki je Tomb Raider: Underworld namestil v odlični hotel Marriott sredi Leipziga, stregel uspred in uzad ter nam, čeprav smo v primerjavi z masovnimi evropskimi in ameriškimi mediji podganji drekci, omogočil tri četrt ure debate o špilu. Nasprotno je krepko mimo udaril Electronic Arts. Kravatarjem so namenili ogromen odprt plac, kjer so se na udobnih

Dogajanje se ne odvija le pod streho velikih hal, marveč tudi na zunanjih površinah poleg njih. Lani je tam stal velik halovski vrtiljak, letos pa se je mularija lahko s štirikolesniki podila po luštnem dirkališču.





Activision se je izprsil z odrom za novi Guitar Hero, na katerem so si navadni smrtniki delali ultra sramoto pred publiko. Nastopilo je še kup obskurnih nemških skupin, katerih ne bomo uzrli nikoli več.

Trenutek obelodanitve, ko VEŠ, da so igre prodrle v mainstream, napoči, ko take češplje po zaslonu uspešno krmilijo kosmato živalco ali krmijo otročka. Njega dni bi imele od prstov le še manikirane štrclje.



Režiser Hellboya 2 Guillermo del Toro je po lastnih trditvah zagret igričar, ki veliko špila Bioshock, MoH Airborne, CoD4 in Army of Two. Zares pa ceni samo dva naslova: Ico in Shadow of the Colossus. Pobratim!



Cestne mašinerije na sejmu ni bilo malo. AMD se je postavljal s hudobno črnim hummerjem, okrog katerega se je trlo otrok z wiivolani. Terenčeva okna so bila namreč predelana v zaslone.



Pravzaprav ne vemo, zakaj imajo firme prvi dan za medije javno predstavitev, kjer kupu zdolgočasencev in cinikov predavajo, kako so oni tanarbulši. Ej, igre pukaž, sladkorno peno naštimi pa čim bolj tih bod!





Neustrašni reporter Sneti razlaga igrarsko teorijo Michaelu McIntyru, oblikovalcu stopenj v PoP. Po frisu vidite, da se je model strinjal, a je bilo prepozno, da bi igro spremenili v simulacijo obiranja trte.



Na velikih prireditvah se gredo razstavljalci različne prijeme, da bi jih ljudje ohranili v spominu. Tole je Sonyjev umotvor za igranje Gran Turisma. Začuda se nič ne obrača ali trese, je pa v sedežu udobno sedeti.



Hercules je na sejem prignal opremo za didžeje. V preizkus so dali aktualni vrh ponudbe, digitalno mešalno mizo DJ console rmx. Zadeva je kvalitetno izdelana in cilja na zahtevnejše, velja pa okrog 350 evrov.



Trenutek, ko dobi zlobni ork meč skozi ksiht. Za baburo nismo sigurni, ali je počela zdravilne ali napadalne čiračare, ker ognjenih krogel ni bilo zapaziti. Takisto smo se strinjali, da ima na sebi odločno preveč oklepa.


Activision za Guitar Hero World Tour ni imel pripravljenega le odra, temveč steklene štiblce, v katerih so naključneži akvarijasto brenkali, tolkli in krulili. Hostese so prejele dodaten EUR zaradi krvavenja iz ušes.


Konvencijo vsako leto izrabijo za prireditev raznih tekmovanj, med drugim nemških kvalifikacij za mednarodna turnirja World Cyber Games in Electronic Sports League. Tekmovalce razvajajo s takimi igračami.

foteljih žvalili z azijskimi hostesami (/zavist), reporterji pa smo ribjestisnjeni, napol zadušeni od slabega zraka čakali pred foglovžastimi čumnatami, razmejenimi s papirnimi zidovi in groznimi urami iz Ikee, da smo se počutili kot pred uplinjevanjem v Auschwitzu. Sramota za tako renomiranega in bogatega založnika. Ne da jamram, samo tako, ko že debatiramo ob čaju in piškotih.

Industrija

Toda ko minejo dnevi iger, sendvičev in nebrzdanega zajčjega dretja, si je treba, vsaj če deluješ v vlogi vašega zvestega priobčevalca črk, z oči strgati kopreno luči, trušča ter hostes in premisliti, kaj leži pod šovom. Celokupna ugotovitev se glasi takole: industrija iger je dobro namazan stroj, ki zlagoma, a zanesljivo čuhapuha dalje. Večdnevno pojanje po halah in poslovnih središčih Game Conventiona razkrije zajetno količino izdelkov, ki vsak na svoj način po malem inovirajo oziroma silijo v svojo smer, delajo pa jih nadarjene, strastne ekipe, iz katerih štrlijo vidni posamezniki tipa Wright, Molyneux in Itagaki. Razen pri Rusih in Kitajcih, ki velikovečinoma resnično zgolj pogrevajo klišeje, izkusiš mnogo korakcev naprej: širno vizijo v Spore, dinamično umetno pamet & izi-tu-juz urejevalnik v Far Cry 2, prvoosebno skakanje v Mirror's Edge, nadmočen 3D realnočasovni izris v Heavy Rain, razgibanost nadstrateške karte v Dawn of War 2, miškavno nadzorno shemo v Fifi 09 za PC, editor muzike v Guitar Hero World Tour, glasovno ukazovanje in joypadu docela prirejen strateški vmesnik v EndWar, spletno deljenje uporabniško ustvarjenih vsebin v LittleBigPlanet, nov temačen fantazijski svet v Dragon Age: Origins, obljubo pravega dirkašega realizma na konzoli v Race Pro ... Kako posrečeni so, bomo sodili kmalu, saj levji delež špilov pride do Božiča.

Takisto gre izpostaviti presenetljivo količino iger, napovedanih tudi za PC. Čas številnih velikih računalniških ekskluziv se resda nekako izteka in založniki režejo robo, ki na pecejih ne gre v promet, na primer Electronic Arts serijo EA Sports. A po drugi strani bež šatulja, v Sloveniji z naskokom osrednji igralski sistem, je in bo deležna obilice večplatformskih špilov najrazličnejših zvrsti, saj je razveseljivo dosti naslovov, ki kaj štejejo, napovedanih hkrati za PS3, xbox 360 ter PC. Tega, da na abake uletijo Street Fighter 4, Rise of the Argonauts, Dead Space, Far Cry 2, Call of Duty: World at War, Project Origin, FIFA 09, Pro Evo 2009, Red Faction Guerrilla, Mirror's Edge, Dragon Age, Saint's Row 2, Silent Hill: Homecoming in Prince of Persia, se gre radovati bolj, kot se zdi na prvi pogled. Zaradi dirjajočega piratstva na peceju in večjega izplena na obtelevizorskih škatlicah bi bilo s strogo ekonomskega stališča dokaj smiselno, da verzije za PC ukinejo. Zato se je dobro zavedati, da so časi samoumevnosti prihoda največjih iger za računala minili in da je to, da lahko s podmizno mašino furaš tako Word kot Firefox, kup neodvisnic ter večino najnovejših AAA-izdelkov, konkreten privilegij. Ne glede na to, koliko si zanjo odštel.

V možganskem preletu je bilo moč opaziti še nekaj: dokončno uveljavitev neobveznih – casual iger, ki si žaromete s popred bolj uveljavljenimi trdojedrnimi – hardcore izdelki delijo vsaj enakopravno, če jih že ne presegajo. (Hecno, da na Game Convention ni bilo Nintenda, ki je na E3ju nakazal veliko usmeritev v nedeljske špilavce.) Vendar tu ne gre samo za kup levaških naslovov za punčke, kot sta My Horse and Me in High School Musical 3, temveč za dejstvo, da se to pozna na 'tapravih' igrah. Očitno je namreč, da se razvijalci trudijo malodane vse zvrsti in pristope približati splošni publiki, saj tam leži največ cekina ter pozornosti. Po eni strani je to dobro, saj so igre tako hitreje dojemljive, elegantnejše in manj zatežene. Konkretna posledica je denimo vse pogostnejše uvajanje težavnostnih stopenj, ki potegnejo krivuljo od dojenčkov prek običajnežev do mojstrov. Tako lahko igro konča vsak, čast pa gre še vedno edino tistim, ki to storijo na visoki zahtevnosti. Po drugi plati pa obstaja nevarnost poneumljenja in rabe zmerom enakih, popreproščenih vzorcev, saj masa nima kritičnega pogleda, možganov in okusa. Kam se bo kaka igra obrnila, je prepuščeno slehernemu razvijalcu oziroma založniku posebej. Splošni vtis iz Lipskega je, da stanje ni kritično, odštevši umrtje natančnih simulacij strojev, denimo letal – da pa zna že nekaj potez ekonomarskih moronov prevesiti tehtnico. Saj veste, kaj je rekel soimenjak Joker v Temnem vitezu: “Norost je kot gravitacija. Vse, kar potrebuje, je dregljaj.”

Toda če se v Nemčuriji nimaš volje ali namena poglobiti v detajle in se povrhu naokoli šetaš s ciničnimi očali na nosu, se ti vse skupaj hitro zazdi ista pašta. Drugače povedano, orto pisano gleda tisti, ki pričakuje velike skoke naprej. Zvrsti so ne glede na sistem utečene, konkretnih inovacij pa je za vzorec, saj veči-



Dvesto tisoč ljudi, ki se v par dneh zgrne na tako majhen prostor, na venomer preozkih leseno-kovinsko-steklenih brveh deset metrov nad tlemi naredi takole gužvo. A je vredno izkušnje, o kateri boste pravili vnukom.



Intel je imel edini od 'treh velikih' (torej še AMDja in Nvidije) svojo velepredstavitev, na kateri so šarmirali njegovi evropski ikzekjutivi. Smetana osebja je bila tedaj na Intel Developer Forumu v San Franciscu.

Miniaturno odete brhke devojke in nabrite plehnate pošasti so stalnica tovrstnih prireditev. Obiskovalci si prizore zapomnijo in jih povežejo z naslovom igre, ki jo nato ob izidu letijo kupit. Sladka manipulacija.



Nabor neigrarske zabave je bil kar pester. Lahko si se takole prelevil v kroglo za bowling, nakar so te po klančinici zakotalili v keglje. Pogumne kavboje je s hrbta metal tudi mehanski bikec.



na izdelovalcev, kakor predani in talentirani že so, varno in zadržano gradi na preizkušenih vzorcih. Hja, poslovneži neradi tvegajo in redko dajo cekin za nekaj, za kar menijo, da se ne bo dobro prodajalo. Ken Levine, ata Bioshocka, je pred Leipzigom izpovedal, da tega odličnega naslova ne bi bilo, če ne bi težil, težil in še enkrat težil, saj so mu vsi rekli, da tega ne bo prodal več kot 150.000 kosov. Zdaj se lahko tolčejo po glavi, saj je prodaja že junija presegla 2,2 milijona in prihajajo razširjena verzija za PS3, nadaljevanje ter film. Ava torej založnikom, ki se ne bojijo vložiti sredstev v visokoproračunske projekte z vizijo, ki zaradi tega, ker notri ni marincev in teroristov, nemara ne bodo vsesplošno uspeli, denimo Spore, Mirror's Edge ter Prince of Persia ali manjši biserčki tipa Braid. Na takih navsezadnje igrosvet stoji.

Zgodba brez zaključka

Tako, izvedeli ste marsikaj, zdaj vas čaka čitanje kopice teksta, ki smo ga stkali glede posameznih iger in čakanje na njih pojavnost. Ne spreglejte niti intervjujčkov ob izbranih naslovih. Prihodnje leto se pa spet beremo. Edino tega ne vemo, ali bo osrednji nemški, evropski in pravzaprav svetovni igrarski smenj znova v Leipzigu (priredili ga ziher bodo – datum za GC 2009 je že napovedan, 19. do 23. avgust), ali pa se bodo žarometi preusmerili na obetavno novo prizorišče. Lahko torej, da nas namesto poti v Lipsko čaka romanje v Koeln oziroma v Kelmorajn (Koeln am Rhein), kot so temu velemestu djali naši očaki. JCT pač le nadaljuje romarsko tradicijo.

VODIČ PO STROJNIŠTVU

Navadil sem se že, da me na leipziški konvenciji pričaka blišč spoliranih procesorskih hladilnikov in mavrica matičnih plošč, odidem pa s trdim, ker je buljenje v vitrine edino, kar se da početi. Vsaj kar se drobovja računalnikov tiče, je namreč smenj usmerjen v ruljo, ne strokovnjake. In to v povsem oglasniškem smislu, zatorej se prireja dogodke, ki naj bi še posebej zabili ime blagovne znamke v betice prisotnih, medtem ko so detajli manj pomembni. Primer je bil letos Enermax, čigar prostor je bilo eno samo veliko igišče za ciljanje igrač z žogicami, artikla pa ni bilo na licu mesta niti enega. MSI in ASUS sta letos imela gigantska prostora z množico računal, na katerih so poganjali denimo Far Cry 2 in Crysis: Warhead. A ko sem prisotne povprašal, kaj omenjeni podjetji sta, bi mi skorajda odgovorili, da se ukvarjata z vodoinštalaterstvom. Njun prostor sem v Business Centru iskal zaman.
Od znanih hladilnih podjetij sta bila prisotna Thermaltake in Cooler Master. Pri prvem je prostor predstavljala ena stena z majhno vitrino, pri drugem pa so celo premogli majstra, ki mi je znal podrobneje opisati nova procesorska hladilnika hyper Z600 in V8. Gre za veliki in predvsem težki mrcini (okoli kilograma), ki sta namenjeni tihemu hlajenju najvročejšejših namiznih procesorjev. Večjih bratov slednjega, V10 in V12, žal ni bilo na prizorišču. Najbolj pa sem pogrešal proizvajalce ohišij, kajti na taki prireditvi ti praviloma pustijo, da škatle dodobra pretipaš.
Največja imena na tiskovkah praviloma najavijo kako novost – letos je to storil Intel, ki je imel enako predstavitev kot na IDFu, ki je potekal ob istem času, zato vrzite oko na Lunijev članek. Sony je razkril nov model PSPja, tipkovnico za PS3 in nabildanega slednjega, kar smo popisali v ločeni novici.
Zadoščenje je bilo tako treba iskati drugod. Za bolj oseben odnos sem se ozrl na drugo stran spektra – med majhne nišne proizvajalce, ki na smenj praviloma pripeljejo strokovnjake. V Evropo je prišel CoolIt, kanadski proizvajalec vodnih hlajenj s termoelektričnimi elementi (peltierji). Z njegovim CEOjem sva vrgla debato, ali so peltierji v današnjem času sploh še smiselni, in obljubil je testne izdelke. Enako so storili pri Wolf Kingu, ki proizvaja okroglo igrarsko tipkovnico warrior za tiste, ki se skozi svet gibljejo z WASD. Na otip ni delovala preveč robustno, pa tudi razpostavitev tipk je nekam hecna. Z Navi sva preizkusila igralni stol podjetja Pyramat z vgrajenimi zvočniki, ki pa ni navdušil. Vsaj ne toliko, da bi zanj pljunil dvestotaka. Še en stol so imeli nekje, s katerim si frčal, ampak je bil bolj za reklamo, kot da bi človeka res pripravil do tega, da bi ga imel v dnevni sobi.
Še največ od takih sejmov odnesejo ljubitelji igralnih vmesnikov. Podjetja, kot so Razer, Saitek in Logitech, namreč svoje mišone, igratorje ter vesele palice ponudijo na otip, stisk in gnet. Naddragi sistemi, v katerih se počutiš kot pilot ali Schumacher, pa so tako ali tako dežurna hecnost. (ag)

Prizor s koncerta Video Games Live, o katerem berite v okvirčku par strani nazaj. Klasična koncertna glasba po partiturah iz iger se meša z elektronskimi zvoki in odrskim šovom, da se hoče ljubitelju kar zmešati.



Že tradicionalno je, da je sejem popestren z nostalgičnim kotičkom in ustvarjalnimi delavnicami. Prvi je bil posvečen Space Invaderjem, pri drugih je bila na ogled razstava digitalno ustvarjene lepote.



Heavy Rain

Francoski studio Quantic Dream nas je tri leta tega odpihnil z nepozabnim Fahrenheitom. Glede svojega naslednjega projekta so bili dosledno skrivnostni in dolgo se ni vedelo, v katero smer mislijo s Heavy Rainom sploh zaviti. Zdaj ni več neznanka, da novinka ne bo nadaljevanje Fahrenheita, ampak samostojna igra z novimi liki in zgodbo, ki jo še vedno besno skrivajo. Po prikazu igranja, za





katerega je zmanjkovalo stolov v predstavitveni loži, pa je jasno tudi, da se v igralnem smislu reč ne bo preveč oddaljila od predhodnice. Avantura, ki prerašča v interaktivni film, torej.

Pripravili so nam izrez štorije z novinarko, ki brklja po osumljenčevi hiši, najde nagačene mladenke in si rešuje kožo, ko se morilec nenadoma vrne. Ob tem je bilo videti znan, filmsko preklan zaslon, ki je vzporedno spremljal dve dogajanji. Prvi mož Quantic Dreama, David Cage, je izrecno poudaril, da bodo zaplet sicer uporabili v igri, a da iz njega ne gre dosti sklepati o širši štoriji. Ta bo sestavljena iz šestdesetih podobno mračnih in intenzivnih scen. Povedal je še, da je treba na pripoved gledati kot na elastiko, ne kot na pravo vejenje. Igralec bo lahko s svojimi dejanji vplival na njeno obliko, toda hrbtenica bo ostala enaka. Prave, zapletene nelinearnosti torej ne bo, podobno kot je ni zmogel Fahrenheit. Kul je pak, da bo Ploha bolj odpustljiva in da vsak spodrsljaj še ne bo pomenil preranega konca. Namesto treskanja in akcije bo poudarek na igralčevem notranjem svetu, doživljanju in sprejemanju odločitev, ki bodo imele posledice. Zanimivo je zlasti, da bo šla ob smrti lika zgodba naprej brez njega in da bodo na vzdušje pomembno vplivali celo manjši detajli. Ko je demonstrator nerodno zgrmel po stopnicah, je dekle recimo dobilo modrice. Da bodo obličja tudi drugače nadvse življenjska, je nakazal že prvi predstavitveni filmček, dve leti stari The Casting. Podoba črpa iz snemanja gibanja živih igralcev, kar bo



skupaj z naprednim fizikalnim pogonom poskrbelo za novo izrazno moč. Vsa ta dražest bo brezšivno vpeta v igranje. Vroče točke bomo denimo izbirali z obračanjem glave. Vrnili se bodo tudi gibi za odpiranje vrat, napete sekvence s pritiskanjem tipk in druga interakcija z okolico. V ta namen bodo zapregli nagibanje sixaxisa ali dual shocka 3, subtilno premikanje gobic in podobno.
Nenavaden korak je, da bo Heavy Rain izšel samo za PS3, kar bo zakrknjene pecejaše konkretno po nosu. A ne dvomim, da bo marsikdo nabavil Sonyjevo konzolo samo zaradi te igre. Jaz bi jo vsekakor. (nv)

Sony za playstation 3, leta 2009

Quantum of Solace

Če je bil v Leipzigu kak špil, h kateremu sem pristopil brez trohice pričakovanj, je bila to nova bondovščina. A izdelek solidnežev Treyarch se je izkazal za simpatičnega. Jasno je, da te igra postavi v tretjo perspektivo z občasnimi skoki v prvo, da povzema tiščanje k površinam za zaklon v slogu Gears of War in da vsebuje kratke QTEje, s katerimi sovražnika na karate, ko se mu približaš. Je pa razgibana in adrenalinska, saj se stalno nekaj dogaja (če ne drugega, se ti strop podira na glavo), poti naprej naj bi bilo dostikrat več (eno tako cepitev sem izkusil, majhna, kakor je že bila) in na voljo bode kup orožij. Takole na otip Quantum spomni na Bourne Conspiracy in čeprav nihče pri zdravi pameti ne pričakuje igre leta ali ponovitve Goldeneya, zna biti čisto zabavna. Predvsem ni okorna, kot je za bondove igrice značilno. (sn)



Activision za PC, xbox 360, PS3, wii, PS2 in DS, konec oktobra

Far Cry 2

Far Cry 2 je zajeten projekt celo za tako veliko firmo, kot je Ubisoft. Na njem že več let dela sto petdeset ljudi, ki klamfajo nelinearno prvoosebno izkušnjo na 50 kvadratnih kilometrih ozemlja v sodobni osrednji Afriki. Nadzorovali bomo enega od najemnikov (tudi ženskega spola), ujetega med sprtima frakcijama, in se trudili fentati skrivnostnega Šakala, ki je, barabin!, zanetil novo vojno. Uspeh bo odvisen od opravljanja nelinearno nanizanih nalog po vaseh, savani in džungli, kjer bomo hodili ali se prevažali z vozili, kot so džipi in tovornjaki. Toda igra naj ne bi bila tako enostavna, da bi pač postrelili, kar se bo postreliti dalo, in rešili svet. Neskriptana umetna pamet se nam bo prilagajala glede na ozemlje in situacijo, kar sem izkusil na lastne oči; prisoten bo mišičast fizikalni pogon, ki med drugim omogoča kurjenje trave; do ciljev si bo moč ubirati pot po mili volji in k situacijam pristopati glede na opremo, orožje ter zamisli (strojnica, bazuka, snajperka, bljuvalo plamenov, tiholazenje ...); avtomobili se bodo kvarili in krepelca tudi, zlasti tista, ki jih bomo pobrali s trupel ... Zanimive so taktične možnosti neprémočrtnosti in fizike: če se bo sovražnik skril v grmovje, bomo le-tega recimo zažgali in ga tako pregnali na prosto, kar velja tudi za travo in barake. Za dobivanje nalog bo pomemben tvoj sloves, ki naj bi se stalno spreminjal, dočim bo odklepanje sposobnosti odvisno od zdravil za lajšanje malarije. Preizkusil sem urejevalnik nivojev, ki je obenem preprost in močan – v minuti je iz niča nastala stopnja, v katero sem se lahko podal s pritiskom na gumb in preveril, kako je vse skupaj videti iz prve roke. Rezultat vsega tega je spremenljiva, organska, spektakularna igra, ki bo nemara vzela razprostrto krono iz Crysisovih rok. (sn)



Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, 24. oktobra



Na bodeča vprašanja odgovarja Louis-Pierre Pharand, producent Oddaljenega skovika 2 pri Ubisoftu Montreal.

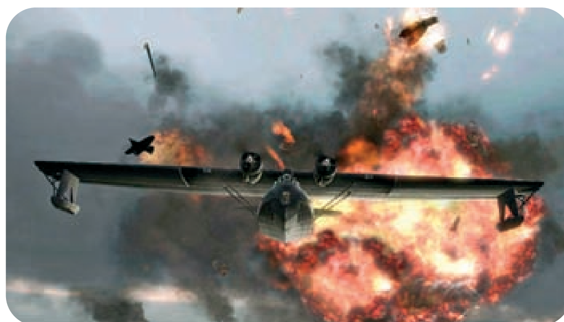
Franšizo Far Cry ste prevzeli od Cryteka. Kaj ste sprva menili o njej in na kakšen način ste jo želeli spremeniti oziroma izboljšati?

Far Cry je bil odlična igra, toda prostora za izboljšave

je bilo v njem ničkoliko. Najprej smo spremenili to, da igra ni bila zares nelinearna. Far Cry 2 je resnično odprt in nepremočrten. Potem smo odstranili glavni lik, Jacka Carverja. Zdaj lahko igralec izbira med številnimi liki, kar pridoda k dinamičnosti. Nadalje smo zamenjali prizorišče. Na eksotične otoke danes ljudje hodijo množično in tisto, kar ima zdaj pridih resnične eksotike, je Afrika. In nazadnje smo vrgli ven vsakršne mutante oziroma nadnaravne, grozljive elemente, ki, roko na srce, v Far Cryu niso delovali.

Se strinjam. Zanima me, ali ste bili deležni kakih težav glede umeščenosti? Resident Evil 5 so obtožili, da je rasističen, ker v njem streljaš črno obarvane ljudi.

Niti ne. To pa zato, ker je Far Cry 2 zelo ... demokratičen :). Medtem ko v RE5 ubijaš črnce, ki so videti kot zombiji, kar lahko nekdo dejansko vzame kot rasizem, so najemniki v FC2 vseh oblik, barv in spolov.



Po čem je torej oblikovana zgodba in ali je v njej zaslediti filmske elemente? Zdi se mi, da v njej definitivno odzvanja vsaj film Blood Diamond (kot valuta so prisotni diamanti)?

Far Cry 2 ima močno zgodbo, na katero so filmi gotovo vplivali. Vendar se nismo hoteli ustaviti pri običajnih prežvečenostih in prilagajati vsebine mladini,



da bi prodali več. Igra se sprašuje o socialnem položaju ljudi, o stanju v Afriki in o osebnih moralnih odločitvah, ki niso vedno črno-bele. Ko greš nekoga ubit, ker so ti tako ukazali, se lahko recimo odločiš drugače in se potem soočiš s posledicami. To je odrasel izdelek z odraslimi temami za odrasle igralce. Le ljubezenskih tem nismo vdelali, ker bi vse skupaj postalo preveč kompleksno.

Tega v igrah res primanjkuje, zlasti ker hočejo postati enakopravne drugim oblikam zgodbovanja. Morda v Far Cry 3?

Ha ha, nemara res!

Call of Duty: World at War

Call of Duty: WaW (a to pomeni uau?) so nam na zadnjegeneracijskih konzolah kazali v predstavitvi puščavništva, medtem ko ga je bilo moč v večigralstvu konkretno preizkusiti. Na tej točki je težko reči karkoli drugega kot to, da je igra zelo ... no, kolofdjutijevska. Tu je umazana druga svetovna vojna z Američani, Japonci in Nemci ... tu so džungla in razrušena Nemčija ... tu so noro streljanje, eksplozije in tako ropotanje, da moraš po dvajsetih minutah vzeti odmor. Bistvena vsebinska razlika gre na račun boja proti poševnookcem, ki so se borili drugače od zeljejedov. V smrtonosni zeleni goščavi nas tako čakajo ostrostrelci na drevesih, samomorilski napadi in sovražnik, ki ne jemlje ujetnikov ter redkokaterega ponudi. Močno so se potrudili s plamenometalcem, ki je imenitna reč, s katero kuriš zelenje z rižožeri vred, medtem ko mi na vprašanje, ali bo kampanja premogla take zgodbovne prebliske kot v štirici, niso odgovorili. Pravijo, da bo približno enako dolga. Oziroma kratka, heh. Lepo je bilo videti, da so karte, vsaj po prikazanem sodeč, malce bolj odprte kot v poprejšnjih delih, predvsem zavoljo prirejenosti sodelovalnemu večigralstvu za do štiri ljudi, da lahko sotrpine pošljemo recimo sovragu v bok. Sicer pa je dogajanje še vedno močno skriptano, z nenehnimi napadi in protinapadi. In kriki. In ropotanjem. Ja, Call of Duty. Sneti je težil še glede poškodbenega modela in bojda naj bi bil vdelan tak, da boš sovrage mogel raniti. (ag)

Activision za PC, xbox 360, PS3, wii, PS2 ter DS, 14. novembra

Rise of the Argonauts

Če sem se česa posebej veselil, je bila to predstavitev te tretjeosebne sekljačine s frpjskimi elementi. Želel sem jim namreč čestitati za zadetek petih pravih argonavtov izmed petdesetih možnih. Prav tako me je zanimal njihov odziv na načrtovana provokativna vprašanja, recimo kako zaboga jim je v špil uspelo stlačiti Ahila, od kdaj je Jazonova žena Herkulova mati Alkmene in še okrog peharja drugih bedarij. In res, zaradi mojega vskakovanja se je predstavitev s predvidenih petnajstih minut razširila na dobrih 40. Model me je ob prvi prekinitvi pohvalil in dejal, da sem prvi, ki sem ga v treh dneh na to opozoril. Vsa nadaljnja dejanja, povezana z zgodbo, je nato začel na veliko opravičevati in razlagati pravo zgodbo ter njihova odstopanja. Češ, dovolili so si veliko svobode, ker je grška mitologija bogata in po njihovi raziskavi bi vsi raje igrali z znanimi junaki. Zato je notri Ahil namesto Patrokla, ki ga nihče ne pozna. Zaradi izkazanega znanja je druščina novinarskih kolegov enoglasno odločila, da lahko jaz poprimem za plošček in odigram poglavje. Stvar se špila presenetljivo dobro, podobno kot God of War. Jazon je srboritež, ki menjuje orožja kar med bojem, seka ude in ubija z enim udarcem. Spremljata ga argonavta, ki ju izbereš na začetku misije. Frpjsko nadgrajuješ orožja in zaščitno opremo, ki sega od osnovne do božje. Igra beleži tvoja dejanja (deeds), ki jih vlagaš v boljšanje odnosa z bogovi. Na žalost pa je to bolj šlampasto zastavljeno, saj v ozadju ni nobenih spletk. Tako pač točke iz dejanj daruješ tistemu, kar v danem trenutku najbolj potrebuješ, in sčasoma maksimiraš vse. (rv)

Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, decembra



Street Fighter 4

Najlepša igralska izkušnja Leipziga je bil SF4. Deloma zato, ker znam mehaniko na pamet, deloma pa, ker je Capcom naju z Raveerjem posadil za nadmočna avtomata s pesniškima joystickoma in vrhunskimi gumbi. Če je notri tekla avtomatna ali konzolna verzija, nama ni uspelo zagotovo izvedeti, ampak glede na to, da je avtomatna na Japonskem v beta testu, konzolna (in PCjeva) pa je napovedana za pomlad naslednje leto, bi se nagibal k prvi. Skratka, v 3D preoblečena zunanjost je izredna, tako kar se tiče gladkosti animacij kot sloga in učinkov. Špil je barvit, a ne neokusen, in preseneča z risankavim deformiranim videzom, ki po čudnem kozmičnem naključju deluje realističen. Ali pa je bilo nekaj v tistem pepsiju? Povrhu pa se igra kot pesem. Čistoča dvorazsežnega bojevanja je epska, nadgradnja v obliki focus napadov pa domišljena. Gre za to, da lahko v trenutku, ko se te nasprotnik dotakne z napadom, stisneš dva gumba, kar botruje prestrezanju in/ali protinapadu. To odpira dosti taktičnih možnosti, odvisno od tega, kako dolgo gumba držiš v skladu s situacijo. Super napadi so delovali malce premočni, bomo videli, kako bo s tem v končni verziji, navdušili pa so še novi liki, zlasti debeluharski Rufus s prožno animiranim vampom, ki deluje kot spodobna alternativa Hondi.





V glavnem, ko si sedel za SF4, si padel v ravno toliko izboljšano in ozaljšano perfektno klasiko, da nisi hotel vstati še ure. Nič ne dvomim, da bo enako, ko igra naposled izide. (sn)

Capcom za PC, PS3 in xbox 350, spomladi

Infinite Undiscovery

Tole je svež frp čislane japanske skupine Tri-Ace, ki je razvila legendarni seriji Valkyrie Profile in Star Ocean, in avtorji trdijo, da gre za konkretno evolucijo žanra. Pri igranju je vseskozi prisoten 'realen čas', ki se nikdar ne ustavi, niti v meniju. Med rihtanjem opreme nas lahko presenetijo spake, saj se tepežkanje ne seli na ločen zaslon, kot je za JRPGje običajno. Povrhu se menjavata dan in noč. Ponoči je zmanjšana vidljivost in je torej kot nalašč za tiholazništvo, dočim je treba podnevi razkazovati mišice. A to ni zmeraj najboljša odločitev, saj je treba predvideti, kdaj pobegniti ali izkoristiti okolje v svoj prid. S tem je povezana druga obljuba: raznoliko, življenjsko, spreminjajoče se okolje, kjer naj bi imelo vsako dejanje svoje posledice. Tega seveda ni bilo moč preveriti, saj bi morala za to pred IU sedeti ure. Vsekakor pa je bila frpjka v praksi akcijska, napeta, barvita in obetavna. (rv & sn)



Square Enix za xbox 360, pravkar izšlo

Mortal Kombat vs. DC Universe

Prvi vtis o tepežkarici MK vs. DCU je enostavno opisati: tri-de Mortal Kombat z dodanimi liki iz stripov Detective Comics, se pravi Supermanom, Batmanom in kompanijo. Občutek je dosti podoben Armageddonovemu, tako da nisem imel nobenih težav, ko sem prijel za PS3jev joypad, sem pa v praksi opazil veliko razliko glede na slike, s katerimi so nas krmili dotlej. Špil je namreč daleč od tega, da bi bil videti grd in okoren, saj je gladek in zelo barvit. Smejal sem se ob napadih Jokerja, ki me je buzzal z električnim gumbom v roki in me treskal s kladivom, seveda pa ga je Skorpi hitro ukrotil s harpuno v vrat. Fatalityjev (liki iz MK) in brutalityjev (DCjevi liki) mi ni uspelo izvesti, ampak se nisem sekiral, ker to ni ratalo niti ustvarjalcu špila. S katerim bom zdaj govoril. (sn)



Midway za xbox 360 in PS3, jeseni

Pred kandžo smrti bele nindže se znajde Ed Boon, soavtor Mortal Kombata in ustvarjalec MK vs. DCU pri Midwayu. Šla sva dva fajta, najprej je zmagal on, potem jaz. Nato si nisem več umil roke, s katero sem ga namlatil.

Ed, najprej naj ti povem, da si eden mojih junakov iz mladosti. Naredil si namreč igro, ob kateri smo gor zrasli.

Me veseli. Pa tudi za Joker sem že slišal. Že kar dolgo strašite naokoli, yes?

Yes. Zdaj pa z resnostjo. Se ti dejansko zdi, da lahko DC-jev univerzum resno prispeva h Kombatovemu? Meni vse skupaj deluje kot ena ona kravatarska fora.

Pa glej, bom čisto pošten. Idejo so nam dali na pladnju ljudje iz marketinškega oddelka, ki so se menili z ljudmi iz DCja. Je pa res, da smo ravno takrat iskali, s čim bi povezali MK. In tako se je zgodilo.

Kakšen je glavni napredek v borilnem sistemu?

Ni več borilnih stilov in dolgih kombinacij iz Armageddona, niti več toliko različnih potez. Liki se namenoma ne razlikujejo prav dosti, zato pa smo jim dali več spektakularnih super potez. Prav tako imamo zdaj lažje gibanje v 3D prostoru in pa mlatenje med padanjem, ko nekdo sfrči z roba ali ga zabijejo skozi tla. Tedaj je treba pritiskati gumbe glede na navodila na zaslonu. Tisti, ki mu najbolj uspe, pristane na žrtvi in ne izgubi energije.



Street Fighter 4 in Virtua Fighter 5 sta visoko tehnični pretepačini, medtem ko Soul Calibur 4 in Tekken ne toliko. Kam bi umestil MK vs. DCU?

Definitivno na tisti konec, kjer sta SC4 in Tekken, ampak še bolj dostopno splošni publiki.

Torej je tole dobesedno casual igra?

Brez dvoma.

Razmišljaš tudi o izdaji špila za PC ali je to čisto založnikova stvar? Zadnji Mortal Kombat, ki je prišel za računalnike, je bila štirica.

<smeh> Seveda bi razmislil, ampak take igre na računalnikih ne gredo v promet. Če bi bi bil interes kupcev, bi zadevo nemudoma predelal. Dotlej pa ne.

Dead Space

Pravilno igrati grozljivščino na EAjevem božjastno pisanem štantu je bilo nemogoče. Zato lahko o Dead Space povem le, da so hodniki vesoljske postaje dokaj sterilni (kar bo naposled verjetno prispevalo k občutku samotnosti) in da je lik pri obračanju nekam počasen. Srečal nisem nobenega pošastka in nasploh je bil demo nekam slabo zastavljen, saj si se bolj izgubljal in se fural z dvigali kot karkoli drugega. Morda bi izvedel več, če bi lahko v debug meniju naložil dodatne stopnje, ampak me je pri tem nindžarskem opravilu ustavil jeznorit hostesek. No ja, izid je blizu, špil je bojda čisto končan in še vedno gre pričakovati nekaj vsaj približno na nivoju Dooma 3. (sn)



EA za PC, PS3 in xbox 360, konec oktobra

Dawn of War 2

Od nekdaj so mi bili komični veliki prostori na smenju, na katerih ni igralnih različic špilov, marveč le sukanje pompoznih prikolic. To se je letos dogajalo na THQjevem štantu za drugi del serije Dawn of War; vpogled je bil dan samo žurnalistom, ki smo zrli del marinske kampanje.

V serijo prihaja gora sprememb, ki tako jemlje navdih pri Company of Heroes kot inovira. Da bo realnočasovni del deležen vseh naprednih prijemov iz CoH, kot so iskanje zaklona in uničljiva okolica, smo že vedeli. Toda enoigralska kampanja bo popolnoma spremenjena. Adijo premočrten spisek misij, sedaj bo tu velika karta z več planeti v sončnem sistemu, kjer se bodo naloge odpirale glede na gibanje sovražnih armad po površju in bo sklepanje bolečih kompromisov nujno, kajti nekatere opcije bo treba žrtvovati na rovaš drugih. Naj vas ne bo strah, da bo reč tako plitva kot potezni kampanji v Dark Crusade in Soulstormu, saj realnočasovne karte ne bodo sestavljene iz utrujajoče množice skirmishev, marveč iz natanko določenih nalog, podobnejših recimo The Frozen Throne. Gradnje baze bo v puščavništvu zelo malo, saj bo žaromet na napredovanju naše strumne četice junakov v štorijalno gnanem dogajanju.

V peskovniški (sandbox) sistem izbiranja misij bo vpeta rdeča zgodbovna nit, kar bo v navezi s poglo-



bljenim izpopolnjevanjem soldatov povzročilo, da nam bodo prirasli k srcu, četudi bodo grdi ko smrt. Vsaka skupina bo imela stotnika, ki bo skozi naloge napredoval z izkušnjami in bo deležen nadgrajevanja opreme, povsem v frpjskem slogu. V boju bo moč naše kapetane oživljati, če bodo krepnili, in izgubili bomo šele, ko bodo umrli vsi do zadnjega. V demu so marinci gazili skozi horde Tyranidov, ki so si jih z novim grafičnim srčkom Relicovci končno upali udejaniti in bodo igralna rasa. Realnočasovni boj ostaja



značilno brutalen in krvavo-eksplozivna akcija ne jenja niti za hip, ko udje letijo okoli in dreadnoughti lomijo tyrnidske hrbtenice. Ena od novosti je realistično vidno polje enot. Poleg omenjenih marincev in tyranidov bodo igralni še orki ter eldarji, glede ostalih ras pa so mi avtorji grozili s smrtjo, če kaj povem. Niti o večigralstvu niso rekli mnogo, razen tega, da tam gradnja baze bo, bolj podobna trenutno poznani. Ob vprašanju, kdaj bodo napravili nov Homeworld, pa sem letel ven. (ag) ***THQ za PC, v prvi polovici 2009***

EndWar

Na kratko rečeno (ker smo o njem že pisali) je EndWar realnočasovna strategija, prirejena konzoli. V bližnji prihodnosti pride do tretje svetovne in na nas bo, da z izbrano stranjo (Evropska



unija, ZDA, Rusija) stremo sleherni odpor. Bistvo je v okleščenem vmesniku, ki omogoča hitro ukazovanje enotam bodisi z joypadom, bodisi z govorjenjem v mikrofon. Zlasti zanimivo je slednje – pritisneš gumb, izdaš ukaz po šabloni 'kdo kaj kje' in izpustiš gumb, enota pa izvrši zadano. Postopek deluje dobro, saj igra govor prepoznava zanesljivo, celo če imaš dolenjski naglas in si spil tri litre cvička. V ta namen so za povelja izbrali besede, ki zvenijo različno, podprtih pa bo pet jezikov. Enot ne bo ogromno vrst, saj so Ubijevci poenostavljali tudi tu, a trdijo, da bo vsaka od obstoječih imela nemalo različnih sposobnosti. Strani so primerjali s strateškimi arhetipi: Rusi so orki, Evropejci vilini in Američani ljudje. Tudi prav. Ne škodi niti velik spektakel z uničevanjem okolice iz rahlo dvignjenega pogleda izza ramen, ki daje vtis tretjeosebne akcijade. V večigralstvu pa obetata spletni co-op in napoved stalnega bojišča, ki se bo spreminjalo glede na količino uspeha igralcev določene strani. Na koncu dneva se bo recimo obračunalo, koliko bitk za določeno regijo je dobila ta in ta frakcija, nakar se bo ozemlje dodelilo najbolj uspešni. Za beta testiserje so drugače najeli moštvo vrhunskih Kinezov, da bodo goljufi čim bolj izviseli. Če se morda sprašujete, kam je poniknila lani najavljena verzija za PC – avtorji so mi zagotovili, da na njej ne delajo, saj je EndWar strategija za konzole, da pa se je nemara lotijo v prihodnosti. Le. (sn) ***Ubisoft za PS3 in xbox 360, oktobra***

WWE Smackdown vs. Raw 2009

Sneti me je poslal širit obzorja, in kaj je bolj razsvetljujoče za zagrizeno pustolovko kot wrestling! Tako sem se znašla v majhni sobici z velikanskim LCDjem, na katerem so se krpanski tipi metali sem in tja. No ja, tematika bo ipak nova marsikomu, saj gre za predvsem ameriški športakel. Najnovejša wrestliščina z uradno licenco WWE bo imela 60 nastop ..., em, pretepačev in še več načinov igranja, vključno z urejevalnikom lastnih



zaporedij udarcev. Obljubljajo tudi internetno dodatno vsebino. Tehnološko nadmoč bodo dobro izkoristili, kajti švic je realistično curljal po mogočnih prsih ter se svetlikal v soju reflektorjev. In plamenov, zakaj vključeni bodo tudi ognjeni ringi. Moč bo igrati v dvojicah, kjer bo drugi igralec prežal izven elastik in smel vskočiti le občasno, za največ pet sekund. Se mi je skoraj zvrtelo od pohote (not). (nv) ***THQ za vse aktualne konzole, jeseni***

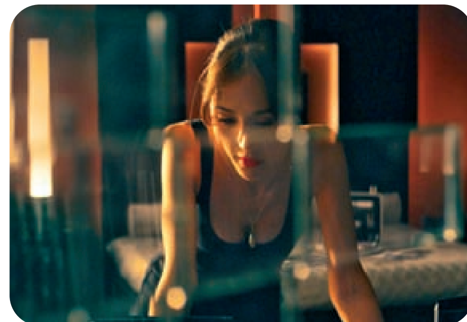
UFC 2009 Undisputed

Medtem ko je wrestling zapretiravan in službuje izključno šovu, je sodobni UFC nekoliko drugačen. Tu gre za prosto merjenje različnih borilnih veščin, tekmovalci pa so razdeljeni v kategorije po teži. 80 tekmovalcev bomo videli furati wrestling, judo, kikboks in še kaj, vsevprek v gonji za naslov najboljšega. Pretepi bodo brutalni in udarce bo redno spremljal rdeč pršec. Za pristnost borca ne bosta opremljena z merilniki energije, ampak bo njuna zdelanost ocenjevana glede na število modric in krvavost. Prežala sem na izbite zobe, pa jih ni bilo videti. (nv) ***THQ za PS3 in xbox 360, prihodnjo pomlad***



Need for Speed Undercover

Šef Electronskih umetnij John Ricitiello se je pred kratkim pridušal, da pri njih veje nov veter, da je štepanje starih licenc zgodovina in da jih zanima ugled, ne denar. No, vsaj glede na novi NFS je to larifari, kajti bolj dolgočasne dirkačine nisem igral od ... no, lanskega NFSja. Zgodbovna finta bo v lovu na kriminalni sindikat, kar je približno tako utrujeno kot čefurska petka turbo, saj imamo izpeljank Fast & Furious polne tanke. V ta namen bomo pičili po dnevnonočnih cestah, se ogibali policistom



in lovili rivale. Svet bo odprt, v slogu Midnight Cluba in Burnout Paradisa, avtorji Black Box pa so blazno ponosni še na umetno pamet, vizuelne poškodbe, licencirane avte (audi R8, BMW M6, lexus IS-F ...) in takozvani 'heroic driving engine', ki naj bi omogočal akcijske poteze pri 280 kilometrih na uro. No, praktični preizkus je pokazal nesramno pusto avtocestno okolico, policijska avta, ki sta se pri lovljenju obnašala tako inteligentno kot kotaleča se krompirja, dosti povprečen občutek hitrosti (zraven je bil Burnout na treh monitorjih, ki je res letel) in čudnosti v slogu mojega do kraja razsutega audija, ki se je kljub de-



moliranemu plehu obnačal do pičice enako kot nov novcat. Itak. Nič ne dvomim, da bodo Undercover prodali v več milijonih izvodov, a če hoče Ricitiello ugled, naj neha pogrevati zgonjeno kombinacijo Most Wanteda in Hitrih & jeznoritih. (sn) ***EA za PC, PS3, xbox 360, wii, PS2, DS, PSP in mobilnike, 21. novembra***

NBA Live 09

Trdno sem mnenja, da je letni razvojni cikel prekratek, in argumentov za to je ničkoliko. Recimo to, da NBA Live 2009 za X360 in PS3 šele zdaj, v tretji inkarnaciji, deluje solidno. Še malo so zmanjšali arkadnost (a ne dostopnosti) in dodali oziroma pojačali simulacijske elemente. S tem se Live dodatno primika k NBA 2K9, vendar košarko kljub temu predstavlja na drugačen, bolj lahkoten način. Tekmi, ki sem ju igral, sta tekli lepo in pod koš celo ni bilo moč prihajati kot po igračke k otrokom, medtem ko je bil spektakel na nivoju, z dobro animacijo košarkašev ter vzdušjem v dvorani. Obetavno. (sn)





EA za xbox 360, PS3, wii, PS2 in PSP, 10. oktobra

Legendary

Ob igranju Legendaryja ti hitro postane jasno, na kaj stavi: na z Unrealovim srčkom izrisane monumentalne akcijske vložke, ko mitske pošasti prelomijo nebotičnik na dvoje, grifon pobere avtobus ter ga zadega čez bajto in še in še. V igri namreč ljudeki po neumnosti odpro Pandorino skrinjico, njeno zapiranje pa vključuje izdatno mero nažiganja po volkodlakih, golemih, harpijah in podobnih mitoloških eksponatih. Igra sama je razen tega zelo običajna streljanka, kjer pritisneš knof, tvoj lik ustreli, volkodlak se pa zgrudi. Nič pretresljivega. Avtorji se nekaj hvalijo z napredno umetno pametjo, ki pa je meni ni uspelo zaznati. Upajmo, da bodo filmski vložki preudarno razporejeni. (ag)



Atari za PC, xbox 360 in PS3, 30. septembra

Empire: Total War

Imperij je med najbolj pričakovanimi strateškimi naslovi naslednjega leta in še posebno smo se razveselili prikaza realnočasovnega kopenskega boja. Ker se reč dogaja med letoma 1700 in 1800, se ne nabadamo več toliko na bridke sabljice, kot si pošiljamo krogle v ksihte. Creative Assembly so se pohvalili z dejstvom, da je prav vsaka mušketa v igri simulirana sama zase. Zlasti pa naj bi čisto prenovili umetno pamet, tako na taktični kot strateški karti, kar kani botrovati zelo življenjskemu sovražniku. V predstavitvi so pruske sile skušale izbezati Angleže iz enega nemških mestec: tisti trenutek, ko so kanoni ustrelili prvič in sem videl odbijanje topovskih krogel od trdih suhih tal, sem se v Empire čisto zatrapal. Močan fizikalni pogon bo vključeval vpliv vremena in terena, prvič v Totalni vojni pa bomo lahko podirali hiše, v katerih so se zaredili sovražni vojaki. Premikanje enot je trenutno precej podobno tistim iz Medievala 2, imajo pa soldatje v boju različne animacije napikanja sovraga na bajonete. Bojišče je polno dima, kot se spodobi, in kriki so oglušujoči. Epsko. Od pomorskih bitk so kazali samo prikolico, zato drugega, kot da izgleda imenitno, ne morem reči. So pa omenili, da naj bi bil strateški del mnogo globlji, predvsem kar se tiče raziskovanja tehnologij, saj bo slednje veliko bolj razvejano. Igralnih naj bi bilo dvanajst frakcij, akoravno je možu na predstavitvi 'ušlo', da bi naj jih bilo celo petnajst. Zdaj naj mi pa še dajo krmilo v roke, hvala lepa. (ag)

Sega za PC, 6. februarja 2009

Guitar Hero World Tour

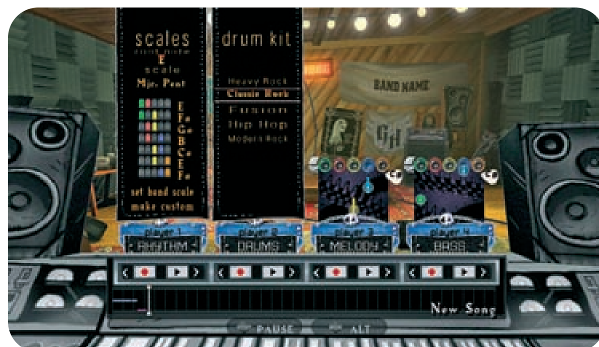
Ko sem se vrnil iz Lipskega, me je folk glede frišnega Kitarskega heroja najprej zaslišal, kateri bendi bodo notri. Tjah, sem rekel, Hendrix bo, pa Kravitz, Nirvana, Fleetwood Mac, Van Halen, System of a Down, Eagles, Bon Joviji, Vrata, Ozzy, Billy Idol, Metallica, CCR ... Zlasti kul je, ker bo kompletna track lista obsegala 85 komadov, med katerimi naj ne bi bilo niti enega coverja. Vsi štikli kanijo biti torej originalni, kar je bilo moč za silo oceniti tako na Activisionovem kot Microsoftovem štantu. Na obeh so uredili velika odra z vsemi spremljajočimi efekti, da se je ljubitelju rocka kar trgalo.

A bistvo inovacije tiči drugje. Ker je Activisionovo serijo Rock Band z bobni in petjem presegel, GH zdaj šele lovi konkurenco. Verjetno je tudi to razlog, da je sestava zaslona enaka kot v RB, se pravi sledi za tri inštrumente spodaj, nad njimi pa steza za glas. Kar se tiče grafične podobe zviranja po odru, je bila videti precej enaka kot vsa leta, morda z malo več kinematografičnega občutka. Po drugi strani pa so za World Tour vkup dali zelo kul brezžične bobne, ki imajo poleg treh površin in nožnega udarjala še čineli, vse površine pa so občutljive na moč zamaha. Činele so tako štiri, odvisno od tega, kako močno udariš po njih, medtem ko je vse odeto v mehek silikon, da je občutek manj oster kot pri prvih bobnih za Rock Band. Za nameček bo moč vanje priklopiti lastne elektronske bobne ali katerokoli drugo napravo, recimo klaviature, ki oddaja na mini kanalu 10, ter tako simulirati razbijala. Kitara je napredovala in ima večji ter mehkejši strum bar, na sredini vratu pa slider – drsnik, ki se pomika gor in dol in s katerim boš v igri lovil nihajoče note. To naj ne bi pomenilo, da GHWT ne bo moč igrati s starimi kitarami, saj naj bi to tam počel z ročico za vibriranje tona. (Upam, da si ne premislijo.) Prav tako naj bi bila igra povsem združljiva z RBjevimi inštrumenti; če jih bo zaznala, bo celo prilagodila steze na zaslonu. In tu je fin, primerno težek, ožičen (šmrk) mikrofon, ki ga sestavlja Logitech ter je sumljivo podoben onemu iz RBD, ee, RB. Hvalijo se še z dolpotegi (tudi zato, ker bo na dan izida kot DLC za World Tour na voljo novi album Metallice, Death Magnetic), znanimi prizorišči (Ozzfest, AT&T Park) in muzikaličnimi znamkami (Evans, Krank, Sabian, Vox in ducat drugih).



Druga inovacija je možnost ustvarjanja lastne glasbe. Pokazali so vmesnik za kreacijo komadov, ki obsega tako obe vrsti kitare kot bobne in klaviature. Na voljo je kup vnaprej pripravljenih ritmov, zvokov in tonov, vse skupaj pa je resnično preprosto za uporabo. Pač dodaš ritem, izbereš še kak element in brenkljaš. Jan Plestenjak je že živčen. Na koncu je vdelana še mešalna miza, kjer pesmi obdeluješ, režeš, spreminjaš višino in podobno. Le glasu jim ne bo mogoče dodati, najbrž zato, da ne bo na spletnem servisu takoj kupa štiklov z besedili tipa FAKFAKFAKFAK.

Na kraju enournega dema smo novinarji v sobi z veliko vinilkami na zidovih še malo zašpilali in zapeli, nakar so bili ustvarjalci deležni vprašanj. Najbolj zo-





RAČUNALNIŠKE IGRE - PLAYSTATION 2 - PLAYSTATION 3
XBOX 360 - NINTENDO DS - NINTENDO WII - ZAPISLJIVI
MEDIJI - PSP - RAZLIČNA ROBA, POVEZANA Z IGRAMI

IGABIBA.JOKER.SI

SPORE

51,00

FACEBREAKER (PS3)



WARHAMMER ONLINE



CRYSIS WARHEAD



OSEBNI RAČUNALNIK

Superbike World 08	27,00
Counter Strike Source	27,00
Age of Conan	44,50
NFS: Prostreet	14,50
Beijing 2008	37,00
WoW: Battle Chest	34,00
Battlefield 2142 Deluxe	28,00
Crysis	14,00
Sims 2: Apartment Life	27,00
Wall-E	27,00
Fifa Football 08	14,50

PLAYSTATION 2

The Mummy	37,00
Wall-E	46,00
NBA Street V3	18,00
Medal of Honor: Vanguard	19,00
Godfather Limited Ed.	24,00
Superbike World 08	37,00
Singstar: Rock Ballads + 2x mic	45,00
NFS: Prostreet	24,00
Sims 2 Triple Coll.	37,00
Full Spectrum Warrior	24,00
Rayman Raving Rabbids	18,00

PLAYSTATION 3

Nascar 09	65,00
Army of Two	33,00
GTA IV	66,00
Fifa Street 3	33,00
Singstar: Next Generation	25,00
Battlefield: Bad Company	64,00
Half-Life 2: Orange Box	33,00
Burnout Paradise	33,00
NHL 08	33,00
Lost Planet	43,00
Bourne Conspiracy	65,00

XBOX 360

PGR 4	50,00
Madden NFL 09	63,00
Nascar 09	65,00
Mercenaries 2	63,00
Spiderman	35,00
Smackdown	33,00
Kane & Lynch	45,00
Lost Planet	32,00
Assassin's Creed	65,00
Timeshift	35,00
Pro Evo Soccer 2008	20,00

prn je bil vaš neustrašni poročevalec, ki je hotel vedeti, če bo v igri blues, glede na to, da imajo na kitari zdaj SLIDER ("Ummm ... na to niti nismo pomislili ... bolj ne"), in če bo program za dretje prepoznaval tudi foneme, ne samo višine tona ("Umm ... eeee ... ne"). Te pa nič, mlahav tič. (sn)

Activision za PS3, xbox 360, wii in PS2, jeseni

Runaway 3: A Twist of Fate

Focusove pustolovščine so s PCja začele skakati na Nintendovo zelenico. Dober primer je Runaway 2, ki pikira na wii, potem ko je že nekaj časa na voljo za DS. Mimogrede, mali preklopnež bo dobil še predelavo Paradisa (jejhata) in Sherlocka Holmesa. Ta kani oktobra obiskati tudi domače abake, ukvarjal pa se bo z Jackom Razparačem. No, tisto pravo v Focusovem novinarskem brlogu je bil



zgodnji, španski demo novega Pobega. Tradicionalno risankavo podobo so dodatno polepšali in z dinamičnimi sencami je izpadla zelo čedna. Gina je v črnini postavala pri domnevnem Brianovem grobu, nakar jo je Focusovec sprehodil do prikupnega mesteca. Posebnost je bil zanimiv teleportirni dvoklik za hitro premikanje po prizoriščih, ne le med njimi. Inventar bo v končni verziji prevetren in obogaten. Prav tako je tipček ob mojem drezanju priznal, da so bile nekatere uganke res čez les in da se je nad njimi pritoževala celo njegova mama. Zato kanijo na tem področju nekaj postoriti. Bi bil čas, sploh ker so streznjenje obljubljali že za Želvje sanje. (nv)

Focus za PC in DS, v sredini 2009

Pro Evolution Soccer 2009

Po tradiciji sem prvi dan smenja že navsezgodaj pičil naravnost na PES in si zagotovil pol ure mirnega nevtikavanja v študij te nekdaj velike, zdaj nekako stagnirajoče fuzbalščine. Igral sem 75 % končano inačico za PC z joypadom za xbox 360 – in bil precej impresioniran. Letos bo boj med njim in Fifo očitno bolj enakopraven. Grafika je sicer le malce nadgrajena stara in tisti, ki so upali na čisto nov igralni motor, si lahko koj zarinejo Mirana Pavlina v oko, saj Pro Evo 2009 očitno bazira na prejšnjem, ki je temeljil na predhodnem, in tako nazaj do izvira. Tudi licenca je bolj kilava, saj spet ne bo recimo nemške lige, in iz razumljivih razlogov (ne znam pregibati časa) nisem mogel dodobra preizkusiti obljubljene razširjene master lige. Pa vendar. Navdušila je dobra umetna pamet, tako nasprotnikov kot soigralcev, ki so se zelo inteligentno razporejali v prostoru in čakali na žogo. Številne dobre akcije sem priredil ravno zato, obenem pa sem prejel čudovit, življenjsko kombinacijski gol od Hrvatov, ob katerem mi je zaplala vsa nogometna kri. Potem je bila tu živa, razborita žoga, pa izboljšan, bolj naraven stik med nogometaši, ki se je iztekal v številne animacije oziroma situacije, dočim je sodija v nekem trenutku potegnil rumen karton za simuliranje prekrška in tako kaznoval italijanske bleferje. Ja, ravno italijanske. Pro Evo VE! (sn)



Konami za PC, xbox 360 in PS3, sredi oktobra

Rayman Raving Rabbids TV Party

Vsi vemo, kako krasno se znajo dreti Ubisoftovi zajci. Oziroma zaveci. Zdaj pa si predstavljajte tri polna JCTjevska pljuča, ki v avtu nekontrolirano počno natančno to, medtem ko se četrta (moja) dušijo od smeha in skušajo kraval posneti s telefončkom. Vzrok za ekscese so bili kajpak tretji Raving Rabbids, ki jeseni planejo na wii in DS. Seveda bodo spet noreli v mini igrah in kajpak bodo sprevrženost spehali korak dlje. Kdor je mislil, da je wiijeva deska dobra le za jogo in simuliranje smučarske opreme, naj premisli še enkrat. Ali pač ne, saj so na sejmu kazali prav snežno akcijo, le da si se dričal na



narobe obrnjeni kravi. In da na deski nisi stal, temveč sedel. Zajci so torej postali pionirji igranja z ritjo! Prenašanje teže med ritnicama je služilo zavijanju, ko si priletel na skakalnico, pa je sledilo nekaj figur s kontrolerjema, da sta z mukarico ustvarila akrobacije. Medtem je Ubisoftov dec s strani vame metal snežene kepe in mi oviral pregled nad dogajanjem. Minic bo nad šestdeset, vrnile se bodo tudi glasbeno-ritmične. Ne, teh ne bomo igrali ritno. Bi kdo še staknil otiščance. (nv)

Ubisoft za wii in DS, novembra

Red Faction Guerrilla

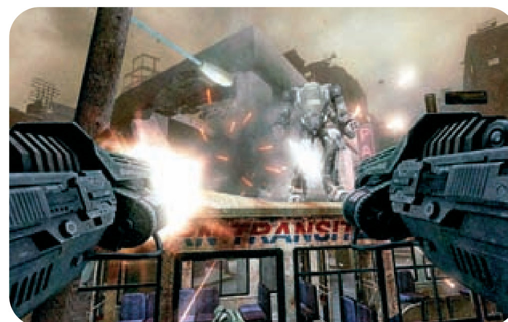


Za razliko od nadaljevanja Saint's Row me je predstavitev tega Volitionovega špila zelo navdušila. Dogajanje je tako kot v prvencu postavljeno na Mars in tekom časa je šlo marsikaj po zlu. EDF (Earth Defence Force) zdaj ugrablja ljudi in jih tlači v delovna taborišča. Tako ugrabijo in umorijo tudi protagonistovega brata. Junaku je ime Alec Mason in ga vodimo iz tretje osebe. Zna voziti vozila, upravljati stroje, se skrivati in predvsem uničevati. Razbiti je moč dobesedno vse in na razpolago je lep arzenal krepel ter hladnega orožja. S kladivom in bombami se da načeti temelje večje zgradbe, ki se impresivno zruši pod svojo težo. Stvar je v sklopu misij, teh je dvaindvajset, močno nelinearna, saj ozemlje, ki se razprostira na 12 kvadratnih kilometrih, vsebuje ničkoliko akcijskih točk oziroma izzivov. Po določenem številu rešenih se zgodba nadaljuje, pristop k reševanju pa je poljuben. Močno je poudarjeno načelo vzrok-posledica, kar se odraža v igranju. Če recimo zrušimo most, da preprečimo sovražne okrepitve, smo za taiste prikrajšali tudi sebe. Večigralstvo je predvideno, in sicer za 16 oseb, ki bodo lahko počele darmar na dvajsetih kartah v štirih standardnih načinih. Še več tako enoigralskih kampanj kot dodatkov za večigralstvo obljubljajo kot dolpoteg. Šur, šur. Aja, Guerrilla bo poleg dosežkov na xboxu podpirala tudi playstationove trofeje. Baje so silno zanimive in inovativne. Jim skoraj verjamem. (rv)

THQ za PC, PS3 in xbox 360, februarja 2009

F.E.A.R. 2: Project Origin

Alma se vrača! Ma nemoj, bato! No, kljub tradicionalnemu cinizmu do sekvelov se je sprehod skozi enega od nivojev Project Origina, nadaljevanja srhljive streljanke, izkazal za prijetnega. Špil, v katerem trideset minut pred koncem



S.T.R.A.H.U. prevzameš nadzor nad specialcem sil delta force Michaelom Beckettom, deluje znano, toda ne povsem. Nadgrajeni pogon Lithtech Jupiter EX je navdušen nad zunanjimi scenami in novinarski demo se je tako odvil na ulicah konkretno razsutega mesta. Do izraza sta prišla tako slo-mo gibanje kot napredna fizika, ki je omogočala demolicijo zaklonov, sčasoma pa sem vstopil v kabino personalnega bojnega robota, kar je vrnilo spomine na Shogo. Ou jea. Umetna pamet ni delovala ravno napredno, res pa je, da je izid

še precej oddaljen. Manjkalo ni niti Alme in grozljivih vmesnih prizorov, ki nenadoma šokantno prekrijejo vidno polje – s tem, da punčič ni bil le v stari obliki, marveč tudi v odraslejši, koščeni, skoraj nagi in neprijetno zlobni. Klel sem jo kot Ribn'čan, prasico, in še dobro, da okoliš ni ničesar zastopil. (sn)

Warner Interactive za PC, PS3 in xbox 360, februarja

Mirror's Edge

Ko so Battlefieldovci Digital Illusions napovedali, da delajo na prvoosebni skakalščini, se je iz ozadja slišalo pritajeno, iz ospredja pa glasno reženje. Toda vushdeji in japajadaji so utihnili že na E3ju, ko so predstavili igralno verzijo. V Leipzigu je bil Rob ogledala praktično končan in imeli smo priložnost spremljati predstavitev ter nato lastnoročno padati s streh sodobnega velemesta. Po njem bomo letali v koži moderne upornice/bojevnice/kurirke Faith, ki se trudi pomagati svobodnjaškim silam v boju proti režimu z orwellovskimi težnjami po nadzoru. Občutek pri skakanju je čudovit in natančen kljub temu, da ne vidiš večine svojega telesa, le roke in noge. K temu prispeva namerna dizajnerska odločitev, da je vidno polje ogromno in da na zaslonu ni domala ničesar, le orientacijska pika, ki se jo da takisto izklopiti. Večino akcij opraviš z enim samim gumbom, ki spreminja dejanje glede na okoliščine (context sensitive). Bistvo bo kajpak skakanje, pri čemer bo prijemanje za robove platform samodejno, Faith pa ne bo imela posebnih ali nadgrajujočih se moči, saj bo zelo normalno človeška. Nasprotnike bo odstranjevala s tepežem od blizu ali z orožji, ki jim jih bo vzela, a ker bo tedaj obtežena, jih bo morala pred večjimi skakalnimi podvigi odvreči. Pot naprej naj ne bi bila povsem linearna – nivoji se bodo odvijali tako, kot so zapovedali dizajnerji, in naloge tudi, vendar naj bi bilo nekaj svobode v tem, kako boš dosegel zadano. Pri tem ti bo igra servirala namige, če boš tako želel. V tehničnem smislu ni bilo pripomb niti čez izvedbo, saj je pogon Unreal 3.0 izrabljen čudovito. Je pa res, da je zunanjost nekam prazna in sterilna – izprašani tipček je rekel, da namerno. Kako učinkovito bo to, bomo videli kmalu. (sn) ***EA za PC, PS3 in xbox 360, novembra***



Operation Flashpoint 2

Moje prvo vprašanje avtorjem nadaljevanja kultne vojne streljanke je bilo, ali bo imel razvoj za konzole kakršenkoli vpliv na pristnost in verodostojnost boja. Odgovor je bil odločen 'ne' (toliko, da me niso nahrulili). Operation Flashpoint 2 ja ostaja zvest realizmu in boleči neizprosnosti izvirnika! Izboljšave gredo predvsem na račun večje strojne moči in grafičnega srčka, ki bo zmožen izrisati velikanska bojišča. Dosti manj bo kolovratenja po prostranstvih, kjer se ne bi imeli kam skriti, saj bo teren poln zaklonov. Realistična fizika bo ponujala vse mogoče, od streljanja skozi stene do podiranja hiš na glave sovragom. Predvsem pa se vrača verodostojna ponazoritev modernega boja. Bomo le poveljnik voda, ki bo dobival ukaze od zgoraj in jih bo moral kar najučinkoviteje izvršiti. Dogajanje se bo odvijalo v dandanašnjem času na enem od otokov v kitajskem morju, kjer se zaredi ubežni kitajski general s svojo padalsko divizijo, nakar se vmešajo Američani in Rusi. Prikazali so nam alfa verzijo, a že to je bilo dovolj, da ponoči nisem spal. Kriki. Eksplozije. Sivina od dima, ki se vidi kilometre daleč. Oklepni transporterji v ognju. Predvsem pa neznosni občutek nemoči, ko nevidni sovražnik vate pošilja vodene izstrelke, ti pa se nimaš kam skriti in samo upaš, da tam nekje zgoraj enako močan prijateljski bojni stroj že dobiva tvojega krvnika na muho s svojimi projektili. Čarobno. Čakam slinast. (ag) ***Codemasters za PC, xbox 360 ter PS3, do konca leta***



Secret Files 2: Puritas Cordis

Tunguska ni bila presežek, a se je kot solidna klasična avantura znala prikupiti ter je zlezla tudi na wii in DS. Zdaj pecejaši kmalu dobimo nove Skrivne filete, ki bodo preučili roje naravnih katastrof in ostalega kataklizmičnega dogajanja. Na ogled je bila nemška različica, kjer sem Nino vodila po luksuzni križarki. Njen partner Max naj bi v tem času vandral po Indoneziji, pridružila pa se jima bosta še dva nadzorljiva lika. Prvi poslat je potrdil napovedi in pričakovanja, da se špil iz klasične vate ne namerava izviti. Kazanje in klikanje je bilo standardne baže, tako kot prikaz važnih točk. Je pa podoba delovala dovršeno, privlačno in barvito, kar je pri avanturah velik plus. (nv) ***Deep Silver za PC, v kratkem***



Saint's Row 2

Z nadaljevanjem črnske čefurščine se dogaja enako kot z enico: prvi vtis ni na nivoju. Namesto da bi Volition pokazali igralne izboljšave, so se hvalili z lišpanjem stanovanja (notri boš lahko imel štango za striptizeto – res hudo tstr) in podrobnim ustvarjanjem lika. Fukjeni avtor je tako udejanjil debeluhinjo v kopalkah z norim izrazom na frisu in moškim glasom. Druga obleka je bila velik hotdog. Okeeej. Samo špilanje je bilo videti dokaj revno in grafično otožno, takisto niso pokazali vožnje in napovedanega sodelovalnega modusa. Končni vtis je bil tak o butasti igrici za butaste Američane. Aja, inačici za PS3 in X360 prideta oktobra, za PC kasneje. Navedba trolasto kosmatega ustvarjalca, da ne vedo, kako bo s co-opom na računalu, ampak da ga lahko naknadno dodajo z zaplato, ni vzbudila dobrih občutkov. (sn) ***THQ za PS3 in xbox 360, sredi oktobra, malo pozneje za PC***



Hearts of Iron 3

Lepo presenečenje s Paradoxove strani je bila najava tretjega dela serije Hearts of Iron. Žal je Johan Andersson, gazda tvrdke, ni mogel pokazati, saj je igra šele na polovici razvoja. Srž bo večja globina, z dosti kompleksnejšo diplomacijo, gospodarstvom in raziskovanjem. Pri slednjem ne bomo več raziskovali splošnih tehnologij (na primer pehotne divizije '43), marveč posamične, kot so puške in podobna oprema. Karta bo podrobnejša, z okoli 10.000 provincami. Kakopak sem vprašal, kako bo obljubljeno kompleksnost prenesel vmesnik, na kar so mi odgovorili z generičnim 'hja, izboljšali smo ga, a veste.' Ne, a res? Obljubljajo tudi prijaznejše uvajalne naloge za žanrsko neposvečene. Zgodovinski dogodki v obdobju, ki bo zopet šlo od 1936. do 1948., bodo sedaj zahtevali izpolnitev določenih predpogojev, kar je mnogo bolj življenjsko kot prej. Aja, pa zrolali so mi 3D modele enot s karte. Kulči, al neki. (ag)

Paradox za PC, leta 2009



Silent Hill: Homecoming

Silent Hill ostaja, avtorji se spreminjajo – tale najnovejši, šesti, a prvi 'next-gen' del serije namreč razvijajo pri The Collective. A ker so se dotičniki osramotili z nemogočo Buffy in povprečnim Marcom Eckom, mi ne zamerite, če ne skačem v luft od veselja. Glavni junak bo bivši soldat, ki se vrne

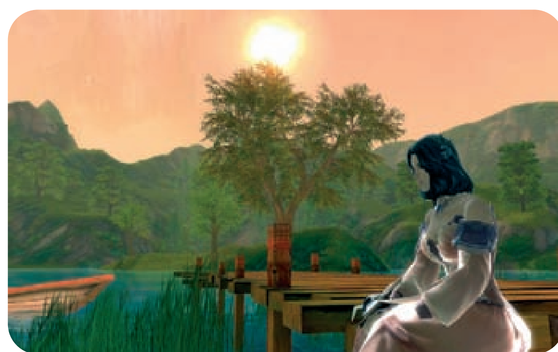


domov v nemogoče razmere, seveda pa ga v mestu pričaka mešanje resničnosti ter onkraja. Collective navajajo kup finosti in izboljšav, od menda končno spodobnega bojevanja prek naprednega fizikalnega modela in ran na junaku do podpornega babjega lika, novih sovražnikov (bolniške sestre iz pekla, strupena trupla) ter več koncev, odvisno od tega, kaj boš počel. No, v praksi je Homecoming deloval kot precej običajen Silent Hill, z izjemo bojevanja, ki je bilo gladkejše in prijetnejše. Hm, je to vse, kar serija potrebuje, da se uspešno preseli v sodobnost? Morda res … No, Konami ne bi bil Konami, če ne bi mutil okrog tehnikalij. Medtem ko sta konzolni verziji ustaljeno namenjeni v štacune, kanijo inačico za PC izdati le na Steamu (o nižji ceni ne rečejo ničesar), in še to zgolj za Američane. Evropejci naj bi bili prisiljeni čakati nekam do konca leta. To pa je RES grozno. (sn) ***Konami za PC, xbox 360 in PS3, koncem septembra***

Monster Lab

Poleg Lare je k Eidosovemu štantu najbolj vlekel Monster Lab, saj si mračni humor zavohal od daleč. Bistvena pri tej nenavadni frpjki bo gradnja velepošasti, narejenih iz naokrog najdene krame. Izdelati bo treba roke, noge, trup in glavo. Kombiniranje šare bo dalo neverjetno število mogočih receptov, kakovost skovanih kosov pa bo odvisna od uspešnosti v mini igrah. Varilska bo recimo zahtevala čim natančnejše sledenje zapovedani poti. To boš na wiiju počel z daljincem, medtem ko bo DS zapregel peresce. Ko boš kreaturo vrgel vkup, jo boš poslal lomastit naokrog in jo ščuval na sovražne beštije. Stele se bodo v poteznih bitkah, kjer bo na izbiro, s katerim delom telesa bi rad delil udarce. Vsak gib bo koštal baterijsko energijo in ko je bo zmanjkalo, bo treba potezo porabiti za polnjenje. Do izraza bodo prišle tri osnovne vrste materialov, ki se bodo ravnale po sistemu papir-kamen-škarje. Seveda bo pretepača moč prenesti v večigralske boje, kjer bo dobiti samotnikom nedostopno robo. Bo globine dovolj? (nv) ***Eidos za wii, PS2 in DS, oktobra***





Dragon Age: Origins

Česa posebej novega glede na E3 in naš prejšnjemesečni enostranski predogled Bioware v Leipzigu ni pokazal. Videli smo novo gozdnato področje, nelinearnost pri izbiri kvestov, kasnejše posledice zgodnjih izbir in spreminjanje dialogov glede na izbrani lik. Se pravi, če bom igral z bojevnikom, bodo čvekalne opcije drugačne, kot če bom izbral coprnika. Zato naj znova le izrazim navdušenje nad podobo in veliko upanje v taktičnost bojevalnega sistema, ki se z nadzorom posameznih likov v druščini, aktivnim premorom in



gladkim prehajanjem iz ptičje v zaramensko perspektivo naslanja tako na Baldurjeva vrata kot na Nikolizimske noči, upošteva pa tudi fizikalno dinamiko elementov (s snežnim viharjem pogasimo ogenj, zakurimo mast na tleh in podobno). Prav tako je na polurni predstavitvi navdušil pogled v izvirni srednjeveški fantazijski svet, ki ne mara za solzavo pocukranost, marveč cveti na temačnosti in socioloških referencah (vilini so denimo drugorazredni prebivalci), ter v izvedbeno spektakularnost, ki črpa iz filma Gospodar Prstanov. Nasploh EA igro predstavlja kot film, med drugim s hollywoodskimi postri, kar je verjetno posledica uspeha podobno zastavljenega Mass Effecta, če je to primerno ali ne. Kar zaenkrat moti, so pretirana klišejskost v določenih pogledih (glavni sovragi so videti kot rutinski orki + zombaklji) in plastični frisi. A ne glede na to Dragon Age: Origins frp, v katerega osebno polagam največ upov. Po Leipzigu tolikanj bolj. (sn)

EA za PC, februarja, kasneje za konzole

Aion

Ko ugledaš Aion, se ti zazdi, da si videl novega v seriji Lineagev, z bleščavimi vilinci z meči čez pol ekrana. Videz niti ne vara povsem, kajti Aion je poskus, da bi vzhodnjaški videz spojili z bolj zahodnjaško filozofijo mmorpgjev, z manj grindanja in več zanimivimi kvesti ter štorijo. Dogajanje je postavljeno v pač nek univerzum s pač nekimi fantazijskimi bitjeci, kar niti ni pomembno, ker smo vse že videli. Važno je, da zavoljo uporabe CryEngina imenitno izgledajo in da bo igra spojila kultna obleganja gradov iz Lineaga 2 z množico kvestov tipa WoW. Vzhodne nalinijščine pri nas niso tako popularne kot zahodne denimo na Kitajskem. Težko je napovedati, ali bo Aion to prakso uspel spremeniti. (ag)

NCSoft za PC, 26. september

Prince of Persia

S temle Princem Ubi začenja svežo trilogijo, ki je zgodbovno nepovezana s prejšnjo (Sands of Time, Warrior Within, Two Thrones). Novinec je postavljen v bajkast svet, po katerem se, groza groz, razrašča črni neprijatelj Corruption. Edina, ki ga lahko odžene, je v belo odeta punčara Elika, ki jo spremlja Princ. Njegova naloga je, da jo varno spravi do čarobnih točk, kjer bo sprostila svoje skrite sile in očistila bližnjo okolico. V zameno pa mu pomaga pri akrobacijah. Poanta igranja torej ostaja enaka, le da je ploščadenje nadgrajeno z Eliko ter novimi spretnostmi (v Leipzigu so pokazali tek po stropu), dočim bojevanje poteka izključno eden na enega, z različnimi šefovskimi in polšefovskimi kreaturami. Slehernemu boju se bo treba orenk posvetiti, med dru-



gim zato, ker bo mogočih več pristopov in ker kreature spreminjajo svoje moči glede na situacijo in igralčevo obnašanje. Velike besede, a sodeč po demonstraciji, kjer je predstavljalec ugonabljal pošastka iz prikolice, utegnejo kar držati. Gnusoba je imela na zalogi jerbas potez, h katerim se ni zatekala skriptano, ampak glede na to, kaj je počel igralec. Ko bo Elika v eksploziji svetlobe in zelenja ozarila okolico in jo rešila črnine, jo bomo lahko dodatno raziskali v lovu za vse teže dostopnimi skrivnostmi. Ubisoft Montreal je ubral tudi nov pristop k smrtim: kadarkoli bo princ padel ali drugače umrl, ga bo Elika takoj oživila na mestu, kjer je odletel.
Za večino je v novem PoP najbolj pretresljiv grafični slog, ki koleba med sivino in barvitostjo, obroblje-

© 2008 Nokia. Vse pravice pridržane. Nokia in Nokia Connecting People sta registrirani blagovni znamki družbe Nokia Corporation. Teleray d.o.o., Riharjeva 38, Ljubljana.



NOKIA
Connecting People





Vsemogočna glasba

Nokia 5220 Xpress**Music** in Nokia 5320 Xpress**Music** s priročnimi glasbenimi tipkami in vsemogočnim zvokom. Slušalke na glavo!

www.nokia.si

Nokia 5220
Xpress**Music**

Nokia 5320
Xpress**Music**

nostjo in riževim papirjem, risanim filmom in plastelinom. Kljub temu pa je na predstavitvi najbolj navdušila glasba. Še dobro, da nam ne bo treba več dolgo čakati. (sn) ***Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360, koncem novembra***

Pod pitalicami švica Michael McIntyre, oblikovalec stopenj v PoP pri Ubisoftu Montreal.

Igra je videti čudovita, ampak na precej nenavaden način, kar je bila zavestna odločitev. Vas ne skrbi, da bi taka podoba negativno vplivala na prodajo? Tracidionalno vzeto se 'umetniške' igre ne prodajajo ravno bleščeče. Menite, da bo to presegla surova moč imena Prince of Persia?

Pravzaprav nismo prepričani, da se igra zaradi tega ne bo prodajala slabše, a smo vseeno izbrali tak slog, pri čemer nam je matično podjetje vseskozi stalo ob strani. Našemu producentu se je zdel tak stil kot nalašč za pravljičnega Princa in od njega ni odstopal. Če bo prodaja zaradi tega pod pričakovanji, pač bo.

Kako komentirate očitne reference na Ica, Shadow of the Colossus in Okami? Ste namenoma izbrali podobne elemente – žensko spremljevalko, reševanje sveta pred temo z ekološkim pridihom, bojevanje zgolj s šefi?

Če je kaj takega, je to nenamensko. Kar se Okamija tiče, smo z razvojem novega Princa začeli takoj po koncu Prestolov in bržda gre za naključje. Navsezadnje ekologija zadnje čase vsem leži na duši :). Ico pa je verjetno res vplival na nas. Sam imam v zbirki tako Ica kot Shadow of the Colossus in sta izredni, izredni igri.

Skakanje deluje nekoliko lahko oziroma poenostavljeno. Princ s pomočjo Elike in vročih točk premaguje velike razdalje, teče po stropih ... Bo igra sploh še ploščadni izziv ali ste jo prilagodili nedeljskemu igričarju?



Nič ne bi moglo biti dlje od resnice. Spočetka bo igra lahka, toda naprednejše akrobatike bo težko izvesti, saj bo treba gumbe pritiskati docela pravočasno. V bistvu so skakalne uganke zapletenejše in težje kot v vsej prejšnji trilogiji. Mogoče je videti lahko, a ni!

Njega dni si v igrah umiral neprestano, vendar si se tako hkrati učil stopenj in mehanike. Zdaj imamo drugo skrajnost, recimo v Princu, ko sploh ne moreš več umreti. Ni to pretiravanje?

Pravzaprav gre za to, da se izkušnjo naredi čim bolj gladko in da igralca čim manj mečeš iz umetne realnosti. Če ne boš opravil določenega skakalnega ali bojevalnega izziva, te bo igra znova in znova postavljala predenj, dokler ti ne bo uspelo. Le več minut nazaj te ne bo vrgla, ali celo na začetek nivoja. Menim, da se bo igralec vseeno zadosti hitro priučil igranju.

LOTR: Conquest

Mnjeh. To je edina beseda, ki sva jo imela s soigralko, ko sva na razdeljenem zaslonu med branjenjem Helm's Deepa preštela kup orčjih reber. Zadeva je tretjeosebna sekljačina, kjer laufaš sem ter tja, kakor ti špil veli, in knofodrkaš do onemoglosti. Podoba je bila precej slaba, akcija pa enostavna in duhamorna. Zdelo se je, da so Pande-



mic cepili Return of the King z Dynasty Warriors, toda rezultat ni bil laskav. Ostaja upanje na široko vsebino, saj so napovedali dobro in zlo kampanjo s kupom velikih bitk ter znanih prstanovskih srečanj, med drugim z Balrogom v Moriji. (sn) ***EA za PC, xbox 360, PS3 in DS, 31. oktobra***

Stormrise

Za opevanje Stormrisa je Sega v Leipzig dostavila najboljšega avstralskega igralca Warcrafta 3, Satanata Mishra. Vzrok tiči v tem, da so strategije neosvojena pecejaška utrdba, kajti plošček miškovnici dolgo ni mogel konkurirati. Do zdaj, pravijo. Dobršen del polčetrtega leta razvoja so namreč vložili piljenje nadzorne sheme. Lahni drezljaji gobic bodo omogočili skoraj božjo mero svobode, s hipnimi skoki širom karte in bičastim žarkom za označevanje enot. Dodatna posebnost bo polnokrvna trirazsežnost, kakršne v realnočasovkah še nismo videli. Območje bo prostorsko zmodelirano do potankosti, z velikim poudarkom na višinskih razlikah, predorih in podobnih taktičnih sladkostih. Iz ozadne zgodbe bosta skočili rasi človečnjakov, ki se v daljni prihodnosti razvijeta v ločenih smereh. Echeloni si bodo v neprijaznih pogojih pomagali s tehnološkim napredkom, Sai pa bodo



izhajali iz manj privilegiranega sloja in bodo pomanjkanje materialnih sredstev nadomestili z mutiranimi telesi. Prikazali so eno takih enot, specterja. Ta bo imel na glavi kačaste izrastke in bo obvladal miselni nadzor ostalih. Ob tem bo rad oprezal s streh in se zlival z okoljem. Poleg ljudi bomo vodili še velikanske pošasti, recimo kislinsko kraljico s smrtonosnimi projektili. Pri večigralstvu obljubljajo boje štirih proti štirim, možen bo tudi sodelovalni način in igranje na razdeljenem zaslonu. Vse skupaj naj bi prežemala strašna spektakularnost in globina, le glede medkonzolnega nabijanja reči še niso dorečene. Aja, PC-verzija bo delovala samo na Visti. (nv)
Sega za PC, PS3 in xbox 360, leta 2009

Red Alert 3

Enoigralstva v nasprotju z upanjem nismo imeli priložnosti preizkusiti, ker se razvijalci bojijo teženja, dočim je predstavitev govoričila o istih stvareh, kot smo jih na podlagi bete zapisali prejšnji mesec. Se pravi, akcijska strategija je videti kot ekstra barvit C&C3 (nič čudnega, motor RNA je predelan SAGE) z dokaj klasičnimi kartami in jerbasom znanih pristopov. Kul so tri strani, se pravi zahodnjaki, Sovjeti in Japonci, ki se po občutku in enotah dodobra razlikujejo, fino pa je tudi vodno bojeva-



nje, ki odpira več taktičnih možnosti za obrambo in napad ter širi fronto, dasiravno ne deluje baš različno od zemeljskega. Bo co-op kampanja in bodo vestalke na tankih. Okej, vsaj nekaj od tega. (sn)
EA za PC in xbox 360, 24. oktobra (verzijo za PS3 so dali na hladno)

Fallout 3

Bethesda je imela v hali 5 ogromen model vaulta iz kartona in lesa, katerega namen je bil prisiliti prisotne v športno aktivnost, saj je bil v bistvu dolg hodnik z dvorano na koncu. Igra na vso srečo ne bo tako linearna, kar smo posvečeni lahko izkusili iz prve roke, kajti Fallout 3 se je na smenju prvič razkril v igralni različici. Špilati so nam dali začetek štorije, ko 36 let po dogajanju v dvojki nadebudni prebivalec Zaklonišča 101 prvič stopi iz umetne svetlobe in zajame polna pljuča radiaktivnega zraka s površja. (Stvarjanje lika ni bilo všteto.)
Prvi vtis? Fallout 3 je definitivno Fallout. Bleda, sivorjava, opustela okolica bo zbudila spomine vsakemu, ki serijo že pozna, čeprav vanjo tokrat zremo prvoosebno. Kamero se da vreči tudi za rame v tretjeosebni način in jo celo oddaljevati do skorajda izometričnega pogleda, če si neozdravljiv nostalgeek. Mini računalnik pipboy na roki da vpogled v stari dobri sistem statistik SPECIAL (Strength, Perception, Endu-

rance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) s traiti in perki. Da, vrača se perk bloody mess, ki povzroči, da se žrtve razčesnejo v slapu črevc, četudi si jim samo odlomil noht. Zaradi klanja v 3D si upam trditi, da ga bo za svojega vzel marsikdo. Igra torej ne skopari s škrlatino in smrti so na trenutke že prav hecno karikirane, a venomer brutalno uživaške. Za to skrbi tudi počasni posnetek umrtja nasprotnikov z orodjem VATS (Vault-tec Asisted Targeting System), ki v trojki nadomesti potezni boj. VATS je dejavni premor, med katerim lahko sovragu namerimo v nosnico, sicer pa med igranjem španciramo okoli in streljamo kot v vsaki drugi pucačini. Glavna izkušnja je bila, da je dejavni premor polnopraven naslednik poteznega pristopa, čeprav ima trenutek težavo, da sovragi te zmožnosti ne posedujejo. Temu navzlic ti znajo zavdati, saj merijo natančno in so presneto agresivni. Vidne pa so bile nebuloze umetne pameti, za katere upam, da jih bodo do izida odpravili.
Živalskost boja ni edini del igre, ki ostaja zvest izvirnikoma. Tu so mnogotere poti do cilja, najmanj skrivalniška in prepričevalna, za kar skrbi res bogat sistem sporazumevanja. Odgovore izbiramo neposredno, ne skozi okrajšave kot v Mass Effectu, in segajo od sovražnih osornosti do visokega bontona. Predvsem pa imamo res izbiro, katere kveste delati, komu se prikupiti in komu zameriti, saj lahko kadarkoli znorimo in postrelimo vse mesto, čeprav so se nam minuto prej klanjali kot odrešeniku. Tisti, ki ste se bali, da bo igra pootročena, ste takenako lahko mirni, kajti kolnejo vsi po spisku in vsako mestece ima vsaj eno kurbo. Četudi s kibernetično nogo in umetnim očesom.
Z igranja naslednjega dela v seriji Fallout sem torej odšel optimist. Zdaj potrebujemo samo dovolj točk v Sreči, da bo igra v celoti tako dobra ... (ag)
Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, 31. oktobra





Cryostasis

Cryostasis so kazali že na lanski konvenciji, pa se mi je izmuznil, a sem ga letos uspel začopatiti. Dogajanje je postavljeno na verodostojno izrisan zapuščen ruski ledolomilec, koder se znajdemo praznih žepov in prezeblega telesa. Iskati bomo morali izvore toplote, sicer bomo zmrznili, pri slednjem pa nam bodo izdatno pomagale raznotere nakaze. Cryostasis bo tako zmes streljanke in preživetvene grozljivščine, z bonbončkom v obliki podoživljanja preteklih grozot, ki so se na ledolomilcu zgodile. Akcija in vzdušje nista baš na ravni Silent Hillov, a zadovoljita. Okolica je zlovešča, z naprednimi senčilniki za led in vodo. Zanimive bodo tudi časovne in fizikalne uganke, ki jih bomo morali reševati, ako se hočemo spraviti z zaklete ladje. In oh, za štorijo se celo zdi, da ne bo preveč 'ruska'. (ag) ***1C za PC, novembra***



Flock!

Gledava z Raveerjem med čakanjem na kravatarja takole Capcomove trailerje za njihovim VIP-šankom, srebava pepsi in žreva čokoladice – kar med smetjem tipa Street Fighter 4, Bionic Commando in Dark Void zagledava Flock! Arkadna miselnost, izometričen pogled, leteči krožnik, ki ga vodiš v realnem času, in kosmatoluštne ovce, ki jih ganjaš mimo ovir, nakar se v velikem rdečem srčku splodijo ko zajci. Jebeni GOTY! (sn)
Capcom za PC, xbox 360 in PS3, letos



Wrath of the Lich King

Blizzardov štant je bil jako podoben lanskemu. Na eni polovici smo igrali Starcraft 2 ki je pokazal edinole igralne zerge, na drugi polovici pa dodatek za World of Warcraft, tokrat WotLK. Kot se spodobi, so nas dražili z začetkom igranja death knighta, in kot vam znajo povedati tisti, ki igrajo v beti, je izpeljano zelo fino. Ne le, da je temni vitez kot pravi hibrid med čirule čarule magom in sekljalcem, ampak je štartna cona izvedena dovršeno in uživantsko. Srečali bomo stare znance, kot so baron Rivendare in Mograine, ki se jima bomo nekaj časa celo udinjali. Razen tega so Blizzardovci na nekaj panelih široko razlagali novosti, ki jih bo več kot v prvem dodatku. Sedaj bo pvpju namenjena vsa cona Wintergrasp, z oblegovalnimi napravami vkup. Nova profesija inscription bo ponujala glyphe, s katerimi bomo ojačali svoje uroke in sposobnosti. Predvsem pa prihaja veliko sprememb v mehaniki boja in talentih – takih, ki bi si jih po pravici povedano želeli že v Burning Crusade. Očitno sta Viharnike k delu prisilila šele Conan in Warhammer Online. Oh da, in WotLK bo tudi imel dosežke, podobne Warhammerjevemu Tome of Knowledge. Kdo bi si mislil. (ag) ***Activision Blizzard za PC, decembra***



Race Pro

Ker Atari ni kazal GTR Evolutiona, mi je ostal ogled SimBinovega prvega izleta na konzolo. Užival sem ne, kajti Magnus Link, podpredsednik švedskega podjetja, ki se je specializiralo za simulacijske dirkačine, se je izkazal za enega najbolj dolgočasnih ljudi tostran Zehograda. Poleg tega je sam priznal, da o igri ne ve dosti, ker se mora ukvarjati s finančnimi zadevami. Super, res. Podrobnejša vprašanja o realizmu so tako zunaj šablonskih zagotovil, da bo itak vse notri, od detajlnega poškodbenega modela prek vremena do kupa nastavitev in nadmočne umetne pameti, ostala neodgovorjena. Špil bo drugače imel uradno licenco WTCC in bo vseboval tri ekskluzivne oficielne proge (Macao GP, Pau in Porto), 350 avtov, 48 modelov, 20 proizvajalcev in tri GT-razrede, toda moštva in sponzorji bodo izmišljeni. V enoigralstvu bo na progi hkrati šestnajst dirkačev, v multiju dvanajst, avtorji pa so si izmislili še podporo vročemu sedežu (hot seat), kjer bo za enim tevejem istočasno dirkalo več ljudekov in bo umetna pamet vodila tiste bolide, v katerih ne bo človeka. Temu pravijo social racing. Verzija, ki so jo prinesli v



Leipzig, je bila dokaj nepopolna, Magnus pa je vztrajal, da naj vozimo v arkadnem modusu namesto simulacijskem. Občutek hitrosti je bil sicer dober in na asfaltu je bila prisotna dirkaška linija, drugače pa je bilo obnašanje izbranega viperja pod kritiko in njegova kabina nazarensko grda. Zaenkrat brez šarma. (sn)

Atari za xbox 360, novembra

Men of War

Eno zelo lepih presenečenj je bila predstavitev Men of War, naslednika Faces of War (J159, 67), ki obljublja, da bo odpravil večino tečnob, ki so pestile izvirnik. Grafika je še vedno taka, kot jo znajo sproducirati samo Rusi pod vplivom černobilske radiacije in hektolitrov vodke: čarobno lepa in hkrati strojno ne preveč zahtevna. Vmesnik se da sedaj prirejati našim potrebam, s čimer se želijo izogniti okornosti predhodnika. Zlasti pa so se posvetili



umetni pameti, ki naj ne bi več počela raznoterih neumnosti, ob katerih sem si razbijal glavo z dedkovim panzerfaustom. Sicer v Men of War ostaja vse, kar poznamo iz Soldiers: Heroes of World War 2. Upajmo, da so bili Obrazi zgolj kiks. Sicer bo pokalo. (ag)

1C za PC, novembra

Anno 1404

Novo strategijo iz serije Anno je Ubisoft obelodanil ravno v Leipzigu, kar ni čudno, saj gre za nemško franšizo, pripadajočo večnemu razvijalcu Blue Byte. Ker je dokaj popularna tudi pri nas, verjetno že špičite ušeska, toda žal znanega ni dosti. Vemo, da bo 1404 postavljena na starodavni Orient, da bo vmesnik nov, da bo notri morje, kar pomeni dosti otokov, da bosta močni diplomacija in trgovina in da bo na voljo ogromno elementov za gradnjo lastnega mesta. Tega bo treba razviti iz zabačene vasi, pri čemer ne bo šlo brez držanja sreče prebivalstva na visokem nivoju. Glavna caka bo velikost, saj bo mogla naselbina postati resnično ogromna, obdarjena pa bo s kupom grafičnih podrobnosti in evropskim ter orientalnim slogom. (sn) ***Ubisoft za PC, marca***



Samba de Amigo

Ene bolj posrečenih hostes so bile Segine leopardke, ki so cele dneve migale na Samba de Amigo. Ta s pokojnega dreamcasta prihaja na wii, le da bomo namesto ropotulj stresali bele pritikline. Bistvo je suvanje glede na ritem in zapovedano smer, medtem ko se v ozadju rolajo priredbe latinoidnih hitov, kot so La Bamba, Tequila in Livin' La Vida



Loca. Nekaj je znanih z dreamcasta, druge bodo nove. Nabor štiridesetih skladb (in svojo denarnico) bo Sega debelila s spletnimi mikrotransakcijami. Pomembna novost bo možnost uporabe dveh ločenih daljincev, vsakega v svoji roki. Tega sta se posluževali tudi uradni frači, medtem se je raja na štantu lomila s povezanima kontrolerjema, kar je bilo zaradi plapolajočih žic precej neergonomsko. (nv)

Sega za wii, konec septembra

FIFA 09

Kot čivkajo že plamenci, se bosta konzolastična in pecejeva FIFA letos še bolj razlikovali. Medtem ko bo prva gradila na stari kodi, le da z menda kar 250 izboljšavami, bo druga končno ukinila navezavo na



verzijo za PS2 in poleg tega prinesla še novo nadzorno shemo, ki upošteva miško. Ta me ob krajšem igranju niti ni prepričala, ampak to še nič ne pomeni, saj je jasno, da tako kompleksne kontrolne metode ne gre ocenjevati po sejemskem špilanju. Vsekakor je zadeva obetavna s taktičnega stališča, saj omogoča natančno plasiranje žog in zanimivo gibanje brez okroglega usnja. Tudi podoba je dokaj na nivoju. FIFA za xbox 360 in PS3 je po drugi strani evolucijski korak, v katerem je naprej opaziti še bolj življenjsko vedenje okrogline in nadalje večjo prepoznavnost bistvenih igralcev. Geji bodo torej igro množično kupovali, ker bo Cristiano tekel, kot pač teče. (sn) ***EA za PC in konzole, 3. oktobra***

NBA 2K9

Predstavljalci NBA 2K9 so najprej strašno hvalili grafiko, ampak z Raveerjem se nama je zdela precej slična lanski. Da ne omenjam enakega komentarja. Tudi igranje je močno spomnilo na 2K8, z enakimi težavami, recimo tem, da so igralci še vedno lutkasto tekli eden v drugega in da začetih animacij ni bilo moč prekiniti. Hja, stari motor. Od lani se vrača pokrivanje v obrambi, zdaj pa naj bi bilo moč z desno gobico (shot stick) spreminjati mete v zraku. Udejanjili bodo vloge in ambicije košarkašev, kar pomeni večjo individualnost, zlasti v sezoni. Ta naj bi bila po eni strani enako hardcore kot lani, po drugi pa bolj dostopna rulji. In integrirali so NBA.com. Okej, ko so povedali vse to, sem jih kot pravi slovenski tečnež napadel z vprašanji, ob katerih so kar zašvicali. Pobaral sem jih, ali kanijo zdaj špilu priložiti spodoben priročnik (gledali so stran in jamrali, da naj bi ga, da pa ne vedo, če bo ratalo), če bo orenk manual vsaj v igri (naj bi bil), če bodo vdelali učne ure (bodo), če so nadgradili UP (naj bi jo) in če bodo nalinijske tekme znova mnogokrat podvržene pretirani arkadnosti. Oba odgovorna sta rekla, da je to res, da pa



se veliko ukvarjajo s tem in da upajo, da bo letos bolje. Drugače luštna košarka, f'sho. (sn) ***Take-Two za PS3, xbox 360 in PS2, oktobra***

Fuel

Codemasters je v Leipzigu premierno predstavil novo, velikopotezno dirkačino, ki se bo ponašala z orjaškim voziščem. Kurjenju gum bo namenjeno skoraj 15 kvadratnih kilometrov veliko ozemlje. Med drugim bo v njem najti globok kanjon in gorskega pettisočaka, kjer se bomo povzpeli nad oblake. Pri orientaciji bo pomagalo satelitsko vodenje. Ozadna štorija bo madmaxovska, saj bodo človeštvo pestile posledice globalnega segrevanja in pomanjkanje goriva. K pristnosti bo doprineslo tudi spreminjajoče se vreme, vključno z ujmami, tornadi in peščenimi viharji. Vse to bo puščalo pečat na pokrajini, ki jo bomo po motorstormovsko preoblikovali tudi z lastnim divjanjem. Vozil bo več kot 70 vrst, tako da bomo izbirali med motorji, tovornjački, mišičnjaki in kupom drugih. Glede na sorto bomo deležni določenih prednosti ali ovir: po gorskih serpentinah bo kamion le previdno sopihal, medtem ko se bo motocikel požvižgal na začrtano traso, sekal ovinke ter jo navzdol ubral po ravni črti. Posamičnemu igranju bo-



do namenili raznolik karierni način in kup dodatnih izzivov, recimo sledenje frčoplanom in skakalne karafeke. V večigralstvu bo naenkrat lahko dirkalo do šestnajst voznikov. Da si ne bodo podobni kot jajce jajcu, se bo stricljem dalo spreminjati podobo, denimo s tetovažami. Ali z uhani na pomenljivi strani glave. (nv) ***Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, pozno spomladi 2009***

What's Cooking? With Jamie Oliver

Oliverjev špil ne bo le elektronska kuharica z navodili za pacanje v resničnem svetu. Vse korake boš namreč lahko preizkusil tudi za navideznim štedilnikom na DSu. Tako sem morala najprej izbrati in na kup znositi ustrezne sestavine, plus posodo. Med cmarjenjem omakice sem se morala ves čas spretno vrteti po na odseke razdeljeni kuhinji, do katerih so vodile dotikabilne bližnjice. Rezanje živil ni bilo daleč od mini iger, prav tako napovedujejo izzive s časovnimi omejitvami. Nadzor je bil sicer nekam okoren in slabo odziven, ampak upam, da bodo to še popilili. Zbirka bo prinesla sto Jamiejevih receptov, poleg njih pa si bo mogoče izmisliti tudi svoje in jih deliti s prijatelji(cami). (nv) ***Atari za DS, oktobra***



Darksiders

Špil nosi podnaslov Wrath of War in te vrže v hlače drugega jezdeca apokalipse (vojne). Ta se brez moči in spomina kot bebavo dete znajde v postapokaliptičnem kaosu. Nekdo višji je namreč jezdece naplahtal in sodni dan se je storil nekje sto let pred načrti. Potem vse temno je bilo. Skratka, na tebi je, da najdeš ostale tri kompanjone, pridobiš moč in poravnaš račune. Umetniški direktor Joe Madureira, avtor kultnega stripa Battle Chasers in eden najvidnejših risarjev X-ljudi, je ustvaril hudo temačno okolje ter neugodno dobre angelske in demonske kreature. To pa je – poleg odpuljene zgodbe – tudi vse, kar je bilo kul na tej predstavitvi. Zadeva ne samo, da kopira, temveč nesramno krade iz serij God of War (knofodrkarsko odpiranje vrat, prikaz energije in srda v obliki meča), Devil May Cry (talni prihod demonov, demonsko zaprta vrata, duše padlih) in Zelde (bumerang, jahanje). Prikazali so par misij in vse, kar sem videl poleg nadmočne arhitekture, so bile načeloma v redu uganke in lesen lik. Aja, uporabljali so goljufije in vprašanje o kopiranju so nesramno preslišali. (rv) ***THQ za PS3 in xbox 360, v začetku 2009***



LittleBigPlanet

LBP je bil druga igra, ki sem jo preizkusil, saj me ta luštkana ploščada za PS3 nenavadno vzburja. Najbrž zato, ker imajo glavni liki na sebi kvačkarije in raševino, kar se da povezati s Freudom. Khm. Skratka, šlo bo za dvorazsežno skakavščino z umikanjem v ozadje in več liki naenkrat na zaslonu, kar pomeni sodelovalni trud. Igranje je razkrilo enostaven nadzor in če bi LBP označeval le po skakalni plati pokazanega, bi bil, roko na srce, srednje navdušen. A igra bo imela še drugo plat: ustvarjalno. Z ne preveč zapletenim urejevalnikom, ki ga za kovanje nivojev dosledno uporabljajo sami avtorji, angleška grupica Media Molecule, bo moč klamfati tako lastne stopnje kot elemente zanje, kar boš nato vse delil s svetom. LittleBigPlanet hoče tako biti nekakšen ploščadni MySpace, kar je vsekakor izvirno in pohvalno. Da se le ne izcimi v poveličevan editor z minimumom kakovostnih, vnaprej ustvarjenih nivojev in igralnostjo za debile. (sn) ***Sony za PS3, 29. oktobra***



Ride to Hell

Če je kaj nenavadnega na tem naslovu, je to dejstvo, da ga delajo Avstrijci. In da sem bil na predstavitvi tiho. Stvar je čefurščina, ki se dogaja v šestdesetih letih prejšnjega stoletja na zahodu Amerike, deluje pa sveže ter dodelano. Po vrnitvi iz 'Nama bo na nas, da osnujemo motoristično tolpo in nadlegujemo kojote po puščavah Kalifornije ter Nevade. Možno bo iz niča izdelati lasten sanjski motor, kot to počnejo čudaki iz OCC na Discovery, in z njim takoj švigniti po cestah. Ali mimo njih, oboje čez ozemlje dveh najbolj znanih (beri: divjih) čezlužnih zveznih držav. Mesta bodo, a jih ne bo veliko, saj bo poudarek na vožnji skozi podeželje in pustinje. Poleg rdečevratnikov boš lahko tepel hipije in drugo subkulturno zalego tedanjega časa, saj ustvarjalci močno stavijo na avtentičnost. Obljubljajo licencirano glasbo, primerno obdobju, in uživanje mumil. O seksu in natančnejšem datumu žal niso hoteli debatirati. Malo bode edino popoln manko večigralnosti. (rv) ***Deep Silver za PC, PS3 in xbox 360, leta 2009***



Battleforge

Da je Battleforge zmes realnočasovne akcijske strategije in kartoidne igre, smo že povedali. Na smenju je bilo moč igrati multiplayer in špil se enostavno rečeno obnaša po pričakovanjih.



Imamo mano, na karto vržemo raznotero kombinacijo pošastkov in premlatimo nasprotnika. Igral sem malček premalo, da bi spoznal globlje finese, se pa vidijo premišljeno izbrane posebne sposobnosti določenih enot, ki lahko hitro obrnejo situacijo, ter potreba po skrbnem postavljanju po karti. Uravnoteženost ga trenutno še malo biksa, ampak to je pričakovano. Igra je barvita in bliskajoča, če bo kaj več od realnočasovnice za nekaj hitrih partij po LANu, bomo pa še videli. (ag) ***EA za PC, konec leta***

Tomb Raider: Underworld

Prvi osebno demonstrirani nivo sveže tumrejderke (ja, 'tomb' se izgovori 'tum', ne 'tumb' ali 'tomb') me je prisilil, da sem zlobno vprašal, če je Eidos v hotel Marriott sredi Leipziga pripeljal Tomb Raider: Legend. Zračni nivo z morjem v ozadju in v zelenilo odetimi skalami je namreč spomnil na predpredhodnico, sploh ker tudi za Underworld skrbijo Crystal Dynamics. Isto se mi je pletlo po glavi, ko je Lara streljala tigre. Razen tega, da bes zdaj sprožaš sam, je bilo nažiganje enako skakalno kaotično kot vedno. In ja, tu so bili prstani v zidovih in na stropih, kamor si zatikal kljuko.
A globlje kot sem prodiral v igro, bolj zrelo je deloval Underworld. Resda stoji na znanih gradnikih, toda lepota se je skrivala pod površjem. Lara je animirana na podlagi zajetih gibov, kar prispeva k bolj realističnemu gibanju. Zgodba temelji na nordijski mitologiji in je videti obsežna in obetavna (tipa sem čisto



šokiral, ko sem ob pogledu na magično drevo prijavil, če je to yggdrassil – ni mogel verjeti, da poznam besedo). Predvsem pa so navdušile skakalne in miselno-premikovalne puzle. Spočetka so bile nekam upokojenske, toda na enem od kasnejših nivojev je postalo očitno, da so obržali njih široko, težko zasnovo iz Anniversary, da pa so jih hkrati naredili elegantnejše. Pri tem sem dobil zagotovilo, da bodo imele zdaj še več rešitev oziroma poti do destinacije. Takisto so zrasli logični orehi z rabo predmetov in premikanjem okolice. Ne kanim vam ničesar kvariti, a vedite, da bo Lara pridobila nazarensko moč, s katero bo z okolico manipulirala kot kak mitološki orjak. Pa zabojev, ki se jih vsi bojimo, sem videl le za vzorec, in tudi rečeno mi je bilo, da jih je dejansko bolj malo. Od izboljšav sem videl še sonar, ki izriše 3D sliko stopnje, in sovražnike, ki so se po halovsko borili med sabo, ter dobil obljubo, da bo Underworld občutno daljši od Legend. Naposled sem iz hotela odštel navdušen in poln upanja, da bo franšiza Tomb Raider novembra postala močnejša kot kdajkoli. Če to reče star cinik, kot sem jaz ... (sn)

Eidos za PC, xbox 360, PS3 in DS, 21. novembra

Resistance 2

Glede drugaga Odpora v bistvu niso pokazali nič novega, so pa nekaj povedali. Solistična kampanja bo vsebovala nemalo velikih epskih bojev, ki jih bo moč načeti tudi v dvoje na deljenem zaslonu. Nalinijsko večigralstvo bo omogočalo spopade 60 osebam na skrajno velikih kartah. Če bo druščina prava, bo lahko v osmero udarila celo sodelovalno rundo! Presenečenje dneva pa je bila predstavitev posebnih sposobnosti, ki so jih poimenovali 'berserk'. Špil bo nagrajeval vsako akcijo in ko jih boš nakupčkal dovolj, boš lahko postal neviden, gledal skozi zidove ali se obdal z zaščito. Zadeva ni omejena na puščavništvo in bo v večigralstvo prinesla še več taktičnosti, kot je omogočajo ločeni poklici. Drugače gre še vedno za Resistance, saj sem bil s ploščkom takoj domač in demo je minil ostudno prehitro. Iz njega sem razbral, da so zdaj uporabili več barv in naredili kamerade (še) bolj pametne. Tega zaenkrat ne morem reč za himere, saj sem v demu pospravljal samo kanon futer v Chicagu. (rv)

Sony za PS3, novembra 2008



NHL 2K9

Bistvena novost v 2K Sportovem NHLu bo poenostavljenost. Nadzorna shema je dejansko postala zakomplicirana kot v kaki simulaciji letenja, vendar to ni prispevalo h kaj dosti večji globini kot pri EAjevem NHLu, ki je večini zapletenih operacij iz NHL 2K8 pariral z enostavnim premikanjem desne gobice. V to smer bo zdaj šel tudi NHL 2K9, katerega geslo je 'vrnimo hokeju zabavnost'. Konkretno so pokazali verzijo za wii, ki naj bi bila tako kompletna kot tista za X360 in PS3, le da z nadzorom, ki – podobno kot FIFA 09 za PC in Pro Evo 2008 za wii – omogoča natančno razpošiljanje ploščka z muho, ki jo premikaš z wiiljincem. Imajo tudi izboljšane kontrole za vratarja in interaktivno proslavljanje ob osvojitvi Stanleyjevega pokala, v premorih pa se boš z mašino za čiščenje ledu trudil kar najhitreje pripraviti površino. Tudi v multiplayerju. Revolucija! (sn)



Take-Two za xbox 360, PS3, wii in PS2, oktobra

Killzone 2

Po veliko besedah, kjer so Guerrilla našteli poln pehar inovacij, ki to niso, sva s Snetim pristala za konzolo. Izmed šestih poklicev izberem snajperja, mu s seznama osemnajstih posebnih lastnosti nastavim dve (nevidnost in sokolje oko) ter se pridružim razpaljotki. Po vklopu nevidnosti stečem za kanon futrom in zelo urno kruto smert storim. Od kod, kje, zakaj, saj sem bil neviden?!? Za drugi poskus izberem nevidniško kempanje in pred izdihom celo opazim rdeče trikotnike – a kaj, ko ti ne kažejo smeri izstrelkov, temveč položaj sovraga. Nič jasno, zavoljo duševnega miru predam dualshocka beli ninji. Izbere ramba in celo nekaj naredi, kljub dejstvu, da noben od naju ne ve, od kod letijo krogle, kaj šele, da bi ločil sotrpina od sovraga. Že na majhni karti s 16 igralci je vladala absolutna zmeda in nisva si upala pomisliti, kako bi bilo z dvakrat več sodelujočimi. Morda zadevo omili drobljenje ekipe na frakcije osmih osebkov, sestavljene iz dveh štiričlanskih enot. Večina opevanih inovacij je skopiranih iz Resistance, Warhawka in Call of Duty, od nabiranja činov do kombiniranja spretnosti, tista morda res edinstvena pa ni prepričala. To je tako imenovana dinamična misija, kjer se v rundi pojavi več ciljev, zmaga pa ekipa, ki jih izpolni več. V enoigralski kampanji na štantu sem v akciji izkusil še funkcijo 'lean and peek' ter destrukcijo okolja. Oboje nič novega in povprečno. Za nameček pa ni navdušila niti podoba. V glavnem, Killzona 2 se veselim precej manj kot pred Leipzigom, ko so me rajcale predstavitvene fotke in obljube Nizozemcev. (rv)



Sony za PS3, februarja 2009

Starcraft II

Starcraft 2 je v obliki večigralskih dvobojev delal družbo Srdu nemrtvega kralja na drugi strani Blizzardovega prostora in spričo dejstva, da sem sedel skorajda na istem mestu kot lani, sem se počutil prav domače. Celo človeček, ki me je namahal, je bil eden od petih Azijcev na šovu (ostali so sedeli poleg njega) in skoraj bi ga vprašal, v katerem seulskem kiberkafeju stanuje. Leipzig ima to smolo, da je padel ravno med pariški World Wide Invitational, pokrit pred dvema številkama, ter oktobrski Blizzcon, zato Nevihtarji niso postregli z blaznimi novostmi. Sem pa lahko končno vrgel šape na igralne Zerge. Starcraft 2 se od najinega lanskega srečanja igralno ni spremenil. Enote je pri gibanju še vedno veselje opazovati, igra pa ni postala poteznica. Res. Tudi gnuskoti imajo blizzardovsko dovršene animacije in karakter, da te ob gomazenju zerglingov in impozantnosti hydraliskov še vedno spreleti srh. Mi pa jih kljub vsemu ni uspelo nabasati petsto v vidno polje, da bi zrušil mašino. Domnevam, da bomo take navale počeli bolj v kampanji, akoravno se da z zerglingi kar luštno preplavljati. Surovin je zmanjkovalo hitro in sedaj se je treba hitreje širiti, a avtorji pravijo, da je to še stvar debate. Zdaj pa čakat na Blizzcon za dva nova screenshota! (ag)



Activision Blizzard za PC; ko bo, bomo vsi paf



NAJ VAŠO IGRO OBDAJA VRHUNSKI ZVOK!

Zvočniški sistem s 360-stopinjskim prostorskim zvokom
G51 Surround Sound Speaker System





POLETNI INTEL DEVELOPER FORUM

Luni je spremljal Intelove avgustovske konference.

O poletnem IDFu sprva nismo nameravali podrobneje razglabljati. Navsezadnje ste vsega pred nekaj meseci (Joker 177, strankin id 4771) čitali zajetno poročilo s šanghajske prireditve. Zato smo bili zdravno skeptični do količine novosti, ki jo Intel zmore pripraviti. A ko so 19. avgusta v centru Moscone sredi San Francisca ugasnile luči in so se na odru pričeli vrstiti pomembni govorniki, smo uvideli, da par novičarskih vrstic ne bo zadosti.



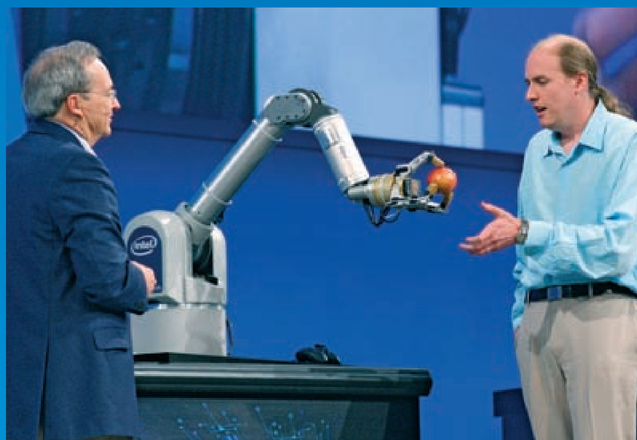
Glavaš Craig Barrett (na sliki se pretvarja, da je bolan) je reden gost IDFov. Njegov tokratni govor je bil obarvan zelo politično, kajti mnenja je, da bi vlade morale več vlagati v tehnološki razvoj.

Nehalem v živo

Procesorski velikan je koj udaril s težkim topništvom. Zbranemu občinstvu novinarjev, poslovnih partnerjev in razvijalcev je pokazal tisto, česar smo v riželandu ostali najbolj lačni – nove procesorske tehnologije.

Naskok je vodil famozni nehalem, prva orenk nadgradnja Intelove mikroarhitekture po izvirnih core 2 duo. Čipu se bo reklo core i7 in se bo najprej udejanjil v ekstremni 3,2-gigaherčni inačici, v prihodnjem letu pa ga bomo ugledali v nebroju izvedenk, tako namizniških kot prenosniških in strežniških. Čeprav nehalem v primerjavi z danes aktualnimi čipi ni tako velik preskok, kot je bil conroe v primerjavi s pentiumi 4, število in narava novosti vseeno nista zanemarljiva. Na prvem mestu je nedvomno vdelani pomnilniški krmilnik, nekaj, kar je bilo doslej rezervirano za AMDjeve procesorje. Intel se je odločil za trikanalni kontroler vrste DDR3-1600, kar pomeni, da bo računskim sredicam na voljo nevidena količina pomnilniške prepustnosti. In potrebna bo, kajti na površje je znova splavala tehnologija hipernitnosti, ki je pregovorno ramniško požrešna. Če ste v časih pentiumov 4 še papcali frutek, hiter povzetek: hipernitnost vsaki sredici omogoča obdelovanje dveh programskih niti naenkrat, kar je za operacijski sistem podobno, kot bi imel na voljo dva procesorja. Učinek ne more biti povsem enak, a mnoge aplikacije z veseljem izkoristijo dodatno vzporednost. Dvojedrni nehalem tako postane četveroglavec, štirijedrni oktosredičnež, strežniški osemjedrni modeli pa bodo hkrati obdelovali kar šestnajst niti. Z roko v roki s temi novostmi hodi prenovljeno sistemsko vodilo QPI oziroma Quick Path Interconnect. Zasnovno je sumljivo podobno AMDjevemu hypertransportu in omogoča neposredno dvosmerno povezavo med različnimi napravami pri hitrosti do 25,6 GB/s. Še eno področje, kjer si je Intel 'sposojal' od večnega tekmeca, je predpomnilniška hierarhija. Nehalem v tem pogledu sledi phenomom in bo svoja jedrca oskrboval s po 64 KB prvonivojske, 256 kilobajti drugonivojske in deljenimi 8 MB tretjenivojske hitre shrambice. No, davek za vse spremembe je plačala združljivost. Nehalemi bodo spakirani v novo obliko in bodo potrebovali matične plošče z novim ležiščem LGA1366. To hkrati pomeni sveža vezna čipovja, od katerih so na IDFu razkazali samo kronski model X58.

In kaj na vse skupaj poreče AMD? Črno-zeleni so par dni pred pričetkom IDFa organizirali spletno konferenco s pomenljivim imenom Spin Zone. Na njej so se trudili zatrjevati, da jih nehalema ni niti malce strah in da so vse novosti v njem itak skopirane iz njihovih arhitektur. Za konec leta oziroma pričetek naslednjega tako napovedujejo 45-nanometrske phenome z močno pohitrenimi sredicami in frekvencami do 4.4 GHz! Sliši se dokaj znanstvenofantastično, posebej glede na trenutne takte phenomov. A če jim je uspelo obrniti situacijo na grafičnem področju, se jim nemara posreči še na procesorskem. Bil bi že čas.



Oplešavljeni roker je demonstriral robota s tako imenovanim electric field pretouchem, ki bo strojem dal potrebno natančnost in nežnost.



Gigantska tehno lobanja je simbol Intelove serije ekstremne železnine za zanesenjake.

Teveji, diski in večgrafikarjenje

Čeprav osrednji procesorski posel za Intel ostaja najpomembnejši, ni edini. Podjetje je aktivno na področju vgradnih miniprocesorčkov in na IDFu so jim posvetili velikodušno količino pozornosti. V ospredju je še vedno atom, ki se prodaja kot sveže žemljice, toda velikan že razmišlja o nasledniku. Reklo se mu bo moorestown in zanj napovedujejo dominacijo na področju pametnih telefonov, kjer zdaj prevladujejo tiktakala ARM. Moorestown bo enkrat prihodnje leto prišel v obliki integriranega vezja velikosti kreditne kartice, na katerem bodo združeni srčika, grafično jedro,

vezno čipovje in osnovni pomnilnik. Nemara še bolj zanimiv pa je na IDFu razkriti media processor CE-3100, prva Intelova rešitev za domačo elektroniko. Namenjen je vdelavi v televizorje in poleg 800-megaherčnega procesorčka nudi vezje za strojno odkodiranje visokoločljivostnega videa ter 7.1-kanalni zvok. Zmogljivost novinca so predstavili v navezi z Yahoojevim televizijsko-spletnim servisom. Storitev je videti kot pametna televizijska vrstica, kamor lepiš želene internetne vsebine: fotke s Flickra, borzne podatke z Yahoo Finance, novice z Digga ... Partnerja obljubljata, da je videno šele začetek in da sistem omogoča vtičkasto nadgradnjo po zgledu Vistinih gadgetov.



Med mnogimi gostujočimi strokovnjaki je izstopal Idjev Carmack. Fante (po videzu, ne letih) je demonstriral pogon Tech 5 in pridigal o prednostih razvoja za večjedrne procesorje.

Nadalje smo končno izvedeli konkretnosti o Intelovem poslu z diski SSD. O dotičnem se je več kot šušljalo že v Šanghaju, San Francisco pa je postregel s sočnimi podrobnostmi. Na voljo bosta dve družini pogonov, M (Mainstream) ter E (Extreme). Prvo so namenili splošnemu življu, ki ne živi za rekorde v PC Marku, in jo zapakirali v ohišja velikosti 1,8 ter 2,5 palcev. Prostornine se bodo sprva gibale od 80 do 160 GB, zajetnejši modeli pa so napovedani za prihodnje leto. Ekstremneži bodo po drugi strani opravljali isto funkcijo kot svoji procesorski sorodniki – biti najhitrejši. Tvorile jih bodo naspidirane celice SLC, napovedane zmogljivosti pa so resnično erotične: branje pri konstantnih 250 MB/s, pisanje s 170 MB/s in dostopni časi okoli 85 mikrosekund. Škoda je le, da bodo prostornine zavoljo zasnove SLC (Single-Level Cell) precej skromnejše, sprva le 32 in 64 GB. A najbolj vzburljiva stvar na Intelovih SSDjih niso napovedane performanse, temveč dobavljivost in cena. Pogončki bodo skozi Intelovo razvejano mrežo partnerjev na voljo po vsem svetu, in to s cenovnimi nalepkami, ob katerih bo konkurenca instantno emo postala. Če bo res tako, se bo naposled pričela doba SSDjev.

Zanimivosti je bilo moč zaslediti tudi na štantih razvojnih partnerjev. Daleč največ pozornosti je privlekla doslej povsem nepoznana tvrdka Lucid, ki je razstavljala vmesnik za druženje grafičnih kartic hydra 100. Nič posebnega, porečete? Naka, hydra bo navedoma znala izkoristiti katerikoli skupek graf (žal istega proizvajalca, kajti Vista ne dovoljuje hkratnega delovanja dveh grafičnih gonilnikov), prepoznati njih zmogljivosti in z naprednimi algoritmi pravično razdeliti delo. Lucid obljublja blizu stoodstotno izkoriščenost ter praktično uporabnost tri-, štiri- in celo večkartičnih skupkov. Slastno! Da izdelek ima potencial, je dokazala Nvidijina kasnejša napoved: odločili so se, da bodo na ploščah s čipovjem X58 omogočili SLI brez premostitvenih čipkov. Te bodo torej prve, ki bodo nativno podpirale oba načina parjenja. Hydra očitno meša štrene, zato se uporabniki lahko nadejamo, da bodo zaprti večgrafični standardi kmalu le grd spomin.



Če gre verjeti Justinu Rattnerju, nas bodo kovinkoti prehiteli v štiridesetih letih. Samo da nato ne pograbijo plazemskega kanona.

Singularnost

Tretji in zadnji dan konference je bil namenjen vpogledu v daljno prihodnost. V Intelovih laboratorijih nastaja čuda reči, ki niso nujno povezane z računalništvom. Velikan se denimo resno ukvarja z vprašanjem singularnosti oziroma trenutka, ko bo umetna inteligenca po razumnosti prehitela človeško. Ime izvira iz dejstva, da posledic tega dogodka ni mogoče predvideti, zato si inženirji belijo glave s tem, kako programirati oziroma nadzirati pametne stroje. Sliši se terminatorsko in možgankoti, vključno z Intelovim šefom razvoja Justinom Rattnerjem, niso zastonj zaskrbljeni. Če se tolažite, da singularnosti bržkone ne boste dočakali, pomislite še enkrat. Rattner je mnenja, da nas bo eksponentni razvoj tehnologije do dneva S pripeljal v največ štiridesetih letih.

A če nič drugega, bomo do takrat dobili še marsikak slasten tehnološki bonbonček. Recimo WREL oziroma Wireless Resonant Energy Link, čisto pravi brezžični prenos energije. Pogruntavščina deluje na principu resonančnih polj in oddajno-sprejemnih anten ter bo privedla do brezžičnosti, kakršne smo si vedno želeli. Take, kjer se bodo naprave polnile kar med uporabo, če bo v bližini ustrezen energijski oddajnik. Da ideja ne živi samo na papirju, so Intelovci dokazali z živo demonstracijo, kjer so z oddaljenosti enega metra po luftu napajali 60-vatno žarnico. Za to so sicer potrebovali velikanski krožni anteni, slični izumom norih viktorijanskih znanstvenikov. Toda če ljudje kaj obvladamo, je to pomanjševanje.



WREL oziroma prenos elektrike po zraku v akciji. Žal nihče od prisotnih ni upal vtakniti buče med anteni. Nas prav zanima, kaj bi se zgodilo. Mogoče bi dobil superherojske lastnosti.

Malce dlje po časočrti je nanotehnologija, s katero se gigant seveda takisto peča in ki bo po njegovem mnenju revolucionizirala način rabe elektronskih pripomočkov. Kako tudi ne bi, ko inženirji delajo na napravah, katerih ohišja, zasloni in vmesniki so sestavljeni iz milijonov mikroskopskih robotkov. Zmeneta se zmorejo kadarkoli prestrukturirati, zato si ni težko zamisliti osebnih sporazumevalnikov prihodnosti, ki bodo v žepu velikosti kovanca, med telefonskim pogovorom se bodo razlezli v ušesu prijazno obliko, že trenutek zatem pa se bodo sploščili v prenosnik za brskanje po internetu ali gledanje filmov. Gradnikom programibilne snovi Intelovci pravijo catoms (clay oziroma glina + atomi) in prvi grobi prototipi že obstajajo. Na prireditev so pritogali par nedelujočih, in še ti so bili veliki za pol dlani. A inženirji zatrjujejo, da nas od praktične rabe ločijo leta, ne desetletja. Mi jim verjamemo.



Če se Intelove namere posrečijo, se bodo v televizijskih sprejemnikih višjega ranga kmalu zaredili Intelovi procesorčki. Skrbeli bodo za internetno povezljivost in podobne napredne funkcije.



Quattro predlaga ideološko sporne metode, da bi svoja polja zavaroval pred pogubo, in se dotakne groteskne bolezni, katere posledica so velika jajca.

Neurja so v tokratnih predvolilnih bojih jemala kar veliko časa in medtem ko sem si jih ogledoval, sem dobival občutek, da se za zlikanimi in poštirkanimi podobami slovenskih politikov v resnici skrivajo pošastne spake. Zatorej menim, da sta tokratni temi zelo na mestu.

Bi z zvonjenjem res preprečili točo?

Letos je toča na Slovenskem zahtevala zelo visok davek. Vsi pomnimo, kakšna neurja so nas prizadela, in škodo, ki so jo povzročile ledene krogle, padajoče z neba. Zato je na mestu vprašanje, ali se proti toči res ne da storiti nič.

Še za časa rajnke Jugoslavije, so imeli dokaj urejen sistem boja proti toči, ki je sestojil iz raketnih lanserjev in osrednjega radarja na Lisci, ki je strelcem sporočal, kje in kdaj naj užgejo. Rakete so bile napolnjene s srebrovim jodidom. Naloga te kemične spojine ni bila razbijati toče, ampak preprečevati, da bi se velike ledene krogle sploh formirale. Toča namreč nastane tako, da imamo v nevihtnem oblaku superohlajeno vodo, torej vodo, katere temperatura je manj kot nič stopinj Celzija. Za tvorjenje kristalne strukture voda namreč potrebuje jedro, okoli katerega se zbira, nekako tako kot zrnce peska v školjki, iz katerega nastane biser. Navadna voda iz pipe je trda, kar pomeni, da vsebuje minerale in druge nečistoče (na kar nas ves čas opozarja reklama za calgon). Zato tudi z lahkoto kristalizira. Voda, ki je v oblakih, pa tovrstnih primesi nima. Pravimo da je mehka. Lahko se ohladi celo na več kot minus štirideset stopinj Celzija, pa ne bo zmrznila. Se pa lahko strdi v snov, ki je še njabolj podobna steklu. Če taki super ohlajeni vodi dodamo zasnovo, bo kristalizirala v nekaj stotinkah sekunde. Ako je teh jeder malo, se voda nabira v velika zrna. Velikost pogojuje tudi razlika med temperaturo na površini in temperaturo v oblaku, zato toče v tropskih krajih ne poznajo. Ko po oblaku poškropimo srebrov jodid, je jeder, okoli katerih voda zmrzuje naenkrat ogromno, zato se tvorijo le drobna zrnca. Zaradi trenja ob padanju skozi ozračje se tudi ta večinoma raztopijo in smo deležni prejkone običajnega neurja. Proti toči se je nehalo streljati malo po osamosvojitvi, ko je začel veljati embargo za nakup orožja, pod katerega so po čudnem spletu naključij spadale rakete proti toči. Nekaj časa smo se še trudili dobiti rakete po tujini, a smo kmalu obupali, med drugim zato, ker so bile tiste, ki smo jih uspeli kupiti, tako zanič, da so uspele zakuriti nekaj kozolcev. Drug način boja proti toči so letala, ki se dvignejo nad oblak in ga ravno tako poškropijo s srebrovim jodidom. Ta sistem že mnogo let uspešno uporabljajo recimo Avstrijci.

Lahko toča ubije človeka? Vsekakor. Verjetno vam je jasno, da ni prijetno, če z neba na vas prileti ledena kepa. Kljub temu so smrtne žrtve dokaj redke, saj ljudje ponavadi vidimo, da se bliža neurje, in si poiščemo primeren zaklon. V Sloveniji tako ne beležimo neposrednih smrti zaradi toče, bi se pa našla kaka posredna, ko se je ob neurju podrlo poslopje ali je prišlo do plazu oziroma prometne nezgode.

Kako so se borili proti toči naši predniki, ko še ni bilo letal in raket? Spet so poznali dva načina. Eden je bil streljanje s topovi in možnarji, dosti bolj razširjen pa zvonjenje. Od tod prihaja znameniti slovenski rek, da je po toči zvoniti prepozno. Za vrvi v cerkvah niso vlekli, da bi prosili Boga, naj odžene točo; nak, bili so mnogo bolj znanstveni. Zvonovi (in topovi, ko smo ravno pri tem) so narejeni tako, da se jih sliši daleč, kar pomeni, da oddajajo močne in enakomerne vibracije v natanko določenem tonu. Bržda ste gledali razbijalca mitov, kjer so dokazali, da je z zvokom moč razbiti kozarec. Podobno je s točo.

Glede na to, da v Sloveniji cerkva mrgoli, imamo predpripravljen učinkovit sistem za boj proti tej vse pogostejši vremenski nepriliki. Žal pa je uporaba dotičnega očitno preveč ideološko in politično sporna.

Kaj je elefantiaza?

Vsak je kdaj zavil na strani, katerih poslanstvo je zbiranje čim bolj grotesknih slikic. Med njimi brez izjeme najdemo slike ljudi, ki so zboleli za elefantiazo. Kot pove ime, gre za bolezen, pri kateri določeni telesni organi otečejo, koža pa se odebeli in posivi, tako da je podobna slonovi. Pri ženskah jo praviloma najdemo na nogah, dočim se moškim napihnejo predvsem moda. Včasih do takih proporcev, da lahko na njih brez težav sedijo. Bolezen je razširjena predvsem v Afriki, ločimo pa jo na dve vrsti. Pogostejša je posledica okužbe z zajedalsko glisto. Ta za razliko od glist, ki jih poznamo pri nas, ne živi v prebavnem traktu, dihalih ali osrčniku, ampak se spravi nad limfni sistem in ga zamaši. Limfa prične zastajati, zaradi česar otečejo noge in spolovila. Prenašalci parazita so v glavnem komarji. Zanimivo je, da dolgo časa niso odkrili, da je bolezen dokaj enostavno ozdravljiva. Siva in poškodovana koža je ponavadi rezultat sekundarnih infekcij, povezanih s pomanjkanjem čistoče, glisto pa je moč ubiti neposredno z antiparazitiki, kot je ivermektin, ali z antibiotiki. Črviček namreč živi v simbiozi z bakterijo, ki je občutljiva na doksacilin, in brez nje kruto smrt stori. Druga, neparazitska oblika elefantiaze lahko nastane zaradi stika kože s hudo dražečimi snovmi v okolju, predvsem na vulkanskih področjih.

Večina ljudi meni, da je imel Človek slon (pretresljiv film o njegovem življenju so pred kratkim vrteli na eni od slovenskih televizij) elefantiazo, predvsem zaradi njegovega cirkuškega imena. Vendar najverjetneje ni tako. Joseph Merrick, kakor se je gospod imenoval, je imel najbrž redko gensko napako, ki se ji kunštno reče proteusov sindrom, zaradi katere je pri treh letih njegovo okostje pričelo rasti čisto narobe. Zapisi kažejo, da njegova mati ni bila zdrava, iz česar sklepajo, da je bila njegova deformiranost dedna.

Človek in šimpanz imata do 99% enak DNK. Se potem teoretično lahko parita? Ali lahko s čivavino spermo oplodiš rotvajlerja?

Tole sem zasledil na mn3njalniku, toda na vprašanje ni odgovoril nihče. Ne vem, ali je bilo vsem pod častjo ali dejansko nihče ne posluša pri urah biologije? Definicija živalske vrste pravi, da so to osebki, ki so si značilno podobni in se lahko med seboj uspešno parijo ter tako svoje lastnosti prenašajo na plodne potomce. Koliko imamo ljudje s kom skupne DNK, je tu popolnoma irelevantno. Ljudje imamo 46 kromosomov, šimpanzi pa 48. Ne nazadnje imamo tudi z ribami več kot dve tretjini 'skupne' DNK. Psi po drugi strani vsi pripadajo isti vrsti, zato bo parjenje, če izvzamemo običajne vzroke neplodnosti, vedno uspešno, četudi med čivavo in rotvajlerjem. Še več: akoprav volka štejemo kot lastno vrsto, se s psom ponavadi uspešno pari, kar le dokazuje, da vsi domači psi dejansko izvirajo iz sivega volka. Včasih je uspešno tudi parjenje med sorodnimi vrstami. Vsi poznamo mule, mezge, tigone, ligre in ostale hibride. A treba je vedeti, da takne živali niso plodne, ali vsaj zelo redko. In vse živalske vrste, ki lahko producirajo hibride, so si dosti bolj sorodne kot človek ter šimpanz. Sedi, biologija NMS!



Ne le, da imata lahko rotvajler in čivava plodne potomce, za tovrsten zarod lahko poskrbita brez človeške pomoči, kakor se sliši neverjetno.

Dragi čitavec, ljubi čitavki, ta mesec bi se rad z vami zgovarjal okrog reči, ki je izrednega pomena za vse človeštvo. To je vprašanje, vredno Nietzscheja in Lacana, glasi pa se: čemu nekatere cenejše, neodvisne ali od običajne produkcije vobče drugačne igre opišete tako, da jim date oceno, druge pa stisnete med male opisiče brez rdeče cifre na koncu?

Najprej je treba vesoljnemu bralstvu sporočiti preprosto dejstvo. Manjši opisi brez številčnih ocen, ki jim v uredništvu pravimo 'badžet', ne obstajajo zato, ker se nam ne da pisati, marveč zaradi dokaj trdne povezave med ceno in dometom izdelkov. Še vedno je dokaj zanesljiv kriterij, po katerem so cenejše igre manj impresivne, dodelane, kakovostne in manj pomembne od tistih, za katere založniki hočejo poln cekin. Tako med budgetnimi opisi najdejo prostor dodatki, ponovne izdaje, malenkostno nadgrajene verzije, raznorazne neodvisnice in špili, ki jih za tipično desetaka do dvajsetaka pobereš z interneta.

Kljub temu pa se je to merilo začelo vsaj malo krhati, in od tod čudni novi pojav opisovanja cenejših in/ali neodvisnih iger, včasih tudi kakega dodatka, na eni strani ali celo več njih. Konkretno: v tej obliki smo pred meseci priobčili opise Puzzle Questa za PC, v tej številki pa Pixeljunk Edena za PS3 in Castle Crasherjev ter Braida za xbox 360. Vse to so izdelki, ki jih tržijo za štirikrat manj denarja kot 'polnopravne' špile, in njih opremljanje z oceno se zdi razdiranje sprejetih načel ter vnašanje zmede v utečeno kolesje. Ker so nekateri deležni cifre in drugi ne, je potem koncem leta situacija videti čudna. (Glede tega včasih naredimo kako napako, recimo pri Aquariji, ki bi jo vsekakor morali dati vsaj na eno pagino in ji zalepiti cifro. Morda tudi pri Noitu Love 2. No, še vedno menimo, da je tisto, kar pri bralcu šteje, tekst in ne številka.)

Toda, kot rečeno, cena ni edino merilo. Pravzaprav dosti bolj šteje to, kako pomemben je naslov. Pixeljunk Eden je za platformščine kar važna zadeva, saj se ne glede na to, da stane osem evrov, izkaže z izvirnim, elegantnim nadzorom in samosvojo izvedbo. Bionic Commando Rearmed je zanimiv tako s stališča retro navdušenja kot študiranja predelav starodavnih klasik, saj ne gre za prebarvanost v slogu Quest for Glory 2, niti za konverzijo za nov sistem, temveč za solidno premišljeno dodelavo. Castle Crasherji starodavno formulo od strani gledane pretepačine prinašajo na novodobni sistem, kar si je bilo vsled redkosti tega vredno ogledati pobliže. Da ne omenjam Braida, ki na Xbox Live Arcade stane borih 15 evrov, kljub temu in varljivi enostavnosti pa je ena najglobljih ter najbolj zanimivih arkadnih miselnic zadnjega časa. Čeprav nimate šatulje iks, ga ne prezrite, saj naj bi do konca leta prispel na računalnike.

Najmočnejše vodilo za priobčevanje velikih opisov takih naslovov, se pravi pomembnost oziroma domet igre, je torej logično ter izpolnjeno. Zdaj veste, čemu so nekatere obravnavane tako, druge drugače, čeprav se z obravnavo kdaj ne strinjate in četudi kdaj zabluzimo tudi sami.

To pa vodi še k nečemu, kar je širše važno. Če je v vas kaj analnega opazovalca, ste najbrž opazili, kako se povečuje delež 'manjših' iger, opisanih na veliko. Razlog je preprost: neodvisna produkcija ima vse večjo težo. Igre, ki jih drobna moštva ali kar posamezniki delajo za male solde in jih tržijo skozi internetne kanale, kot so Steam, Xbox Live Arcade, Playstation Network in Wiiware, načeloma resda ne pretresajo z napredkom ali impresivnostjo na področjih, ki zahtevajo velik vložek denarja ter časa, denimo obilje najsodobnejših grafičnih učinkov ter umetna pamet. Ampak najbolj vrhunski tovrstni primerki navdušijo ravno s čistostjo, saj se osredotočajo na en sam prijem (kakor enostaven ta že je), nakar v okviru le-tega ustvarjajo razgibanost in premišljene situacije. Špili, kot so zgoraj navedeni, pa Empyreal Nocturne, Geometry Wars 2, Cave Story, LostWinds, BreakQuest, N+ in Harvest, če posežem le nekaj mesecev nazaj, te pred zaslonom držijo z dobro zamišljeno, stalno nadgrajevano igralnostjo, ki jo omogoča ravno skoncentriranost avtorjev. Še več: če odmislimo najsodobnejšo izvedbo, ki seveda šteje in za katero velikokrat plačujemo, je to ravno to tista podlaga, ki omogoča delovanje najboljših 'velikih' naslovov, od Half-Life 2 do GTA4. Neodvisnice, alternativice in podobno so v bistvu izdelki, ki razgaljajo, kako delujejo osnovni mehanizmi bolj gromozanskih špilov. Jako nepravično bi bilo torej z daljšim besedilom, tekstom in oceno ne izpostavljati najbolj zanimivih med njimi.

Sneti



Tole deklino smo sestavili v Sporovem urejevalniku beštijic, ampak nam je proti koncu zmanjkalo sredstev. Zato ima punca od kolen navzdol nosorogovski debli s po dvema alienskima prstoma. Nepobriti.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. CALL OF DUTY 4	82
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. THE SIMS 2	90
04. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
05. PRO EVO SOCCER 2008	75
06. GRAND THEFT AUTO 4	92
07. NFS PROSTREET	59
08. GT5 PROLOGUE	75
09. CRYSIS	91
10. RACE DRIVER GRID	67

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DIABLO 3, GTA 4 ZA PC, STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Gregor Hrovat iz Ljubljane (igra ena za PS3)
- Klemen Fajdiga iz Ljubljane (igra ena za PC)

Chuck Norris zmaga partijo šaha samo s kraljem in pretepe vse like iz Street Fighterja samo z zvokom klofut.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
02. GRAND THEFT AUTO 4 (PS3)
03. FIFA 08 (PS2)
04. NFS PRO STREET (PC)
05. NFS MOST WANTED (PSP)
06. FIFA 08 (PC)
07. RACE DRIVER GRID (PS3)
08. FIFA 08 (PSP)
09. BEIJING OLYMPICS (PS3)
10. ALARM FOR COBRA 11 (PC)

Sponzor naj prodajanih:

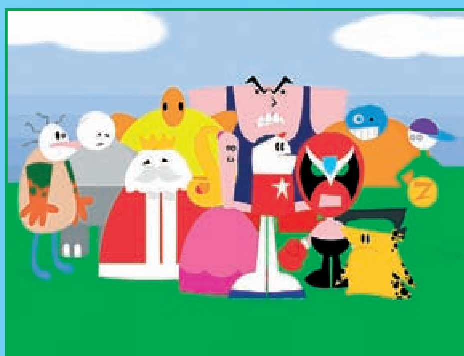
BIG BANG

DRAGI STRONG BAD!

Telltale je začel streči neko novo obročno avanturo, Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Kdo sploh si in zakaj se ti je tako težko upreti?

Radovedna Navi

Ko so jih spraševali, kakšne načrte imajo po Samu in Maxu, so se Telltalovci le skrivnostno nasmihali in vrgli kost, da so pridobili novo licenco. No, in da bo tudi za wii. Kmalu se je izkazalo, da niso iskali česa izžetega, marveč so segli v roke z ustvarjalcema spletnega dogajališča Homestar Runner, bratoma Mikom in Mattom Chapman. Tipa že od preloma tisočletja ustvarjata univerzum flashevskih risank, ki so zaradi kvalitete in priljudnosti svojstven fenomen. A ker zanimiveža iz bližine Atlante tod nista prav znana, ju velja podrobneje osvetliti.



Depresivni slončkar in brezvrati silak sta Strong Badova brata, Sad in Mad. Rumeno zverinče je pak njegov zvesti pribočnik, The Cheat.

Bučman brez rok

Začelo se je sredi devetdesetih kot zafrkljiva slikanica The Homestar Runner Enters the Strongest Man in the World Contest. Naslov pove vse, glavni junak pa je bil dobrosrčen, toda zabit športnik. Mike je knjižico še kot študent napisal skupaj s kolegom Craigom Zobelom. Kakih ducat fotokopiranih izvodov sta razdala znancem. Še tri leta so minila, da ga je pritegnilo animiranje v flashu. Za prve korake si je izbral like iz slikanice in bil z rezultati tako zadovoljen, da je z začetkom leta 2000 splovil stran *homestarrunner.com*. Nameraval jo je poganjati z risankami, igrami in sličnimi zabijali časa. Od eksplozije podobnih se je razlikovala v tem, da je rabila predvsem osebnemu zadoščenju, ne napihnjeni rasti in kovanju dobička. Kmalu je pristopil mlajši brat Matt in tandem je odtihmal znan kot The Brothers Chaps ali kar TBC. Matt posoja glasove skoraj vsem likom, ostala opravila, od animiranja do glasbe in scenarijev, si delita. Spočetka ju je zanimalo sodelovanje s Cartoon Networkom, a sta danes vesela, da sta na svojem. Tako imata pri ustvarjanju veliko več svobode in sta praktično brez oglaševanja razvila eno najbolj priljubljenih spletišč z zastonjsko flashevsko zabavo. Vest o strani se je širila od ust do ust in avtorja namesto od reklam živita



Marzipan je metlasta, zategnjena hipijevka in Runnerjeva občasna punca. Tu mu je lastnoročno skovala tribut ob skorajšnji zmagi na tekmi.

od prodaje majic, devedejev, posterjev in ostale spremljevalne robe. Njuni junaki za smešnost ne vpregajo vulgarnosti in šokiranja, s čimer je uspel South Park in na čemer so si zobe polomili številni posnemovalci. Niti ni humor pretirano ciničen, temveč je odbit in nenavadno topel, veliko pa črpa tudi iz ljubezni do kulture preteklih desetletij.

Homestarja je s prestola glavne face kmalu izrinil prikupni falot, zamaskirani Strong Bad. Sprva sta Chapmanova objavljala glede na navdih in brez pravega časovnega okvirja, nakar je Strong Badovo odgovarjanje na pisma gledalcev preraslo v redne tedenske epizodke. Zlasti priporočam ogled Dragona. Tu se je namreč rodila pesem Trogdor, ki je kasneje pristala v Guitar Heru, pa tudi drugače je dober prvi grižljaj.

Češnjica na torti je Videlectrix, izmišljena razvijalska skupina, ki sta jo brata ustanovila za izživetje igrotvornih ambicij. Rezultat je kup pikslastih igrick, ki tvorijo lasten oddelek spletne strani. Nabor je raznolik in ob arkadnih hecih je najti tudi nekaj pustolovščin. Dungeonman je niz tekstovnic, Peasant Quest pa bo orosil oko vsakemu ljubitelju Kraljevih poslanstev.

Igra za privlačne ljudi

A kjer so bile Videlectrixove prejšnje igre bolj krožkarske, je bilo sodelovanje s Telltalom tisti pravi preboj. Rodil se je niz sodobnih pustolovščin, ki se zgleduje po uspešnem modelu Sama in Maxa. Kot je v navadi, posamezna epizoda za PC stane 9 in komplet vseh petih 35 dolarjev. Wiiware ponuja vsako posebej za 1000 točk, kar znese konkretnejših deset evrov. Za ta denar dobimo štiriurno mero kazanja in klikanja po trirazsežni, kričeče stilizirani okolici. Avgusta je dospel prvi del, ki so ga naslovili Homestar Ruiner, ker se Strong Bad odloči zatreti osovraženega someščana. Začetni cilj je zmagati v teku čez ovire, a so spletke dvorezne in udarijo nazaj. Akcija obsega zlorabo zanič čokoladk, dopinških pripomočkov, čebule in preoblačenja, da se ti na koncu od preobratov že kar vrti.

Druga rezina, Strong Badia the Free, udari z obdavčenjem e-pošte, zaradi česar cefizlju v buči eksplodirajo separatistična čustva. Stvari uidejo iz rok in praktično vsak lik si omisli svojo državo. Vse si je treba podjarmiti, da doseže kraljevo palačo in ga naučiš kozjih molitvic. Uganke v obeh igrah so preprostejše kot v Samu in Maxu, toda v maniri risank je tudi zgodbovni vidik bolj ohlapen, z manj smiselne globine. Včasih se zdi vse skupaj malce prazno, ker zagonetke res delujejo le kot interaktivni vložki med risančnim pokanjem štosov. Ampak zabavno je še vedno. O nelinearnosti ni sledu, je pa poleg osnovnega kvesta svet zastavljen širše. Po koncu lahko prosto igraš naprej in brskaš za skrivnostmi. Naokrog so skrita oblačila za poziranje v foto studiu, listi za ustvarjanje stripiča Teen Girl Squad in kup drugega. Verziji za PC in wii sta praktično enaki, razlika je le v tem, da lahko na wiiju prijateljem pošiljaš e-sporočila s fotkami namaškaranega Strong Bada in da ga vodiš z wiiljincem.



Iznajdljivi trgovec mešetari na vse načine. Tudi z zadnje strani stojnice. In z notranjimi organi.

Vedeti je treba, da bodo tele igre najbolj dogajale tistim, ki imajo nekaj chapmanovske podlage. Pretirano si namreč ne dajo opraviti s predstavljanjem likov in številnih insajderskih for, od katerih Homestarjevo veselje kar poka. Z namenom seznanjanja je nastal tudi ta članek, saj je špilavska izkušnja res najboljša vzporedno z risankami. Niz se bo iztekel decembra, Telltalov naslednji projekt pa je že znan: Wallace & Gromit's Grand Adventures!



Grafična kartica Sapphire ATI Radeon HD 4870, 512MB, PCI-E



- TeraScale grafični pogon
- izboljšani Anti-aliasing in Anisotropic filtraciji
- podpira DirectX 10.1 in ATI CrossFireX
- dual-stream in PIP
- ATI PowerPlay upravljanje energije

samo na: www.mimovrste.com

SAMO 241,29€

Klikni!

mimovrste
Spletni center sodobnih nakupov™

TI, d.o.o., Spodnji plavž 24e,4270 Jesenice

SanDisk
STORE YOUR WORLD IN OURS®









4-16GB
- hitrost zapisovanja: 18MB/s
- hitrost branja: 25MB/s
- Vista ReadyBoost
- U3 smart
- drsni konektor
- 10 let garancije

4GB
- hitrost zapisovanja: 20MB/s
- hitrost branja: 20MB/s
- drsni konektor
- 10 let garancije

2-8GB
- Vista ReadyBoost
- U3 smart
- 2 leti garancije

4GB
- U3 smart
- 2 leti garancije

Zastopnik za Slovenijo:
FOTO Tabor 20 let
prodaja@foto-tabor.com
www.sandisk.si
02/330-42-41

Izdelke SanDisk lahko kupite v vseh trgovinah Foto Tabor (MARIBOR: PE Tabor, Gorkega 41; PE City, Ul. Vita Kraigherja 5; PE Pasaža, Jurčičeva 6; PE Europark, Pobreška 18; PTUJ: PE Ptuj, Trstenjakova 7; CELJE: PE Celje, Glavni Trg 2) kot tudi v vseh Big Bang trgovinah v Sloveniji.

Crusaders: Thy Kingdom Come

Križarski pohodi so bili eno prelomnih obdobij za evropske in bližnjevzhodne narode, sploh če jih je prelomil križarski meč. (Več v vedežu id 455 na stranki). V igrah niso ravno zanemarjeni in po serijah Age of Empires in Total War je tu naslov, ki se posveti samo prvi križarski vojni, natančneje času med letoma 1097 in 1099. (Če še niste zmetali oči na vedež, to pomeni, da tu Levjesrčnega inu Saladina še ni.)



Križarji pozirajo z barvito modo, polno kovinskih dodatkov in zanimivih pokrival. Toda muvajo precej nerodno.



Presneto se je bilo treba potruditi, da sem spravil tole v vidno polje. Le dregljaj tipke in kamera gre za bližnji hrib.

Ljudski pohod se je že končal pod bridkimi sabljicami Saracenov in pred Konstantinoplom se zbere težka konjenica, evropsko plemstvo, da nauči nevernike tistih pravih kozjih molitvic, ne islamskih. V štartu moremo izbirati med petimi plemiči – heroji, ki so vodje naše armade in ponujajo nekaj raznolikosti, saj vojski vsak da samosvoje bonuse in enote. Pozornejši bodo opazili, da na spisku ni znanih zgodovinskih vodij, kot sta Raimund Toulouški in Godfrid Bouillonski, kar je rahlo razočaranje. Je pa v kampanji, ki obsega pohod od Konstantinopla do Jeruzalema, mnogo ostalih zgodovinskih oseb, recimo Kilij Arslan in legat Ademar s svetim kopjem.

Strateška karta je v Križarjih kozmetične narave in ne vsebuje poteznega igranja kot v Medieval: TW. Puščavniška kampanja je tako sestavljena iz petnajstih zaporednih realnočasovnih misij, ki nas postavijo na razgreto zemljo z gručami soldatov. Boj poteka na moč znano: v oblasti imamo bojevnike, lično razporejene v enote križarjev, kopjenoscev, lokostrelcev in podobnih verskih fanatikov. Možje se znajo postaviti v različne formacije, jurišati, držati sapo dve minuti in se potuhniti v gozd. Sistem je dokaj podroben in upošteva podlago, da dožene upehanost vojske, nima pa morale, zato se na smrt sprti vedno koljejo do bridkega konca. Suličarji so seveda poguba za konjenike, ki po drugi strani počno prešano šunko iz lokostrelcev, in tako dalje. Boj je slikovit in oklepi se bleščijo v soncu, saj je grafika luštna, čeravno tudi strojno kar zahtevna.

Ne bi mogel reči, da so naloge na karti verne zgodovinskim dogodkom. Počnemo vse mogoče, od spremljanja veljakov do branjenja taborov in jurišev na položaje nevernikov. Po bojišču so zraven osrednjih posejani drugotni cilji, katerih izpolnitev prinese ekstra dobrote in skuša razdelati politično ozadje. Med misijami namreč čepimo v taboru, kjer kupujemo nove soldate, nadgrajujemo njihovo opremo in sposobnosti ter še marsikaj. Pred nalogo je treba previdno izbrati, za katere drugotne cilje se bomo trudili, kajti od njih je odvisna naklonjenost različnih križarskih frakcij in Cerkve. Priljubljenost nam prinese različne bonuse, obstaja pa hakeljc, da je zaradi sporov nemogoče ugajati vsem. Zato odločitev za en cilj nemalokrat pomeni izključitev drugih. Naš heroj lahko ob nabiranju izkušenj izbira med šestimi posebnimi sposobnostmi, kar poskrbi za zanimiv frpjski pridih, ni pa to ravno globoko.

Vendar pa Križarji pogrnejo pri izvedbi najpomembnejšega: nalog iz vzdušja. Kamera je recimo tako zanič, da greš jokat v kot, ko se niti po dveh tednih igranja ne moreš navaditi nanjo. Vmesnik in nadzor nad soldati sta v redu, a se vrli vojščaki mestoma odločijo iti po svoje, zlasti pa ne poznajo bočnih napadov. Ko je treba napasti cilj, ki ga z ene strani že obdelujejo soborci, raje delajo zajčke z odbleski s ščitov. Podobno je počen računalniški sovrag, ki zna samo čelno jurišati na nas. Največja zamera pa leti na dogajanje. Govor je slab in vojakov na prizorišču malo, zato gre epski občutek rakom žvižgat, čeprav smo pod zidovi Antiohije, za vraga! Srečamo se z verigo skriptanih dogodkov, ki jih še najlaže obvladamo tako, da misijo petkrat ponavljamo in se napiflamo vzorce gibanja sovraga, ki so zmeraj enaki. (Shranjevanja med nalogo seveda ni, a ste smešni?) To Križarje oropa precejšnje mere taktike ter razmišljanja in jo zbije na raven ponavljajočega se poskušanja. Kampanja vam bo sicer vzela kar nekaj ur, ne boste pa ravno strateško uživali. Ostale opcije niso bogate: šest ločenih scenarijev, kjer lahko poprimemo tudi za zakrivljene seldžuške sablje, in igranje po vsemreži, kjer je najti malo soigralcev. Res škoda, da se niso ustvarjalci bolj potrudili. Ždenje v taboru je resda polno pričakovanj, vendar ta nato izpuhtijo nad razbeljenim anatolskim peskom.



Običajno igraš iz take perspektive, da dovolj hitro opaziš nenadne skriptane napade, ki so v malone vsaki nalogi.



Heroj s sabo vlači ducat zvestih podanikov, ki so zelo močna enota. Nosi tudi relikvije z dodatnim bonusom.

Aggressor ima velik križ na gatah iz verižne srajce. Spredaj in zadaj.

55

jačanje vojske ✔ več križarskih frakcij ✔ luštna grafika ✔ strateško plitvo dogajanje ✖ švoh umetna pamet in vzdušje ✖ zanič kamera ✖

Neocore / Virgin Play

HBO

Spider-Man, Caracter™, © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Vse pravice pridržane.

Nikoli ne zamudite akcije

... z upc digitalno televizijo.

S pomočjo digitalnega video snemalnika lahko z enim samim pritiskom na gumb posnamete vaše najljubše oddaje, filme, tekme in si jih ogledate, kadarkoli želite. Novi digitalni paketi Trojček z digitalno televizijo že od 25 €*.

Spiderman 3 na HBO od 26. oktobra dalje.

Preprosto za vsakogar.
080 22 88
www.upc.si

DIGITALNI TROJČEK ŽE OD 25 €*



tv internet telefon

*Možnost doplačila za digitalni video snemalnik 4 € na mesec.

Priklope bomo izvajali, kjer je to tehnično izvedljivo.
© 2008 UPC Telemach. Vse pravice pridržane.

Bionic Commando Rearmed

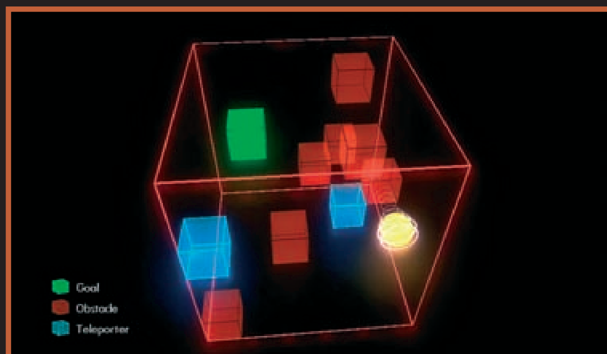
Ne sekiraj se, če ti ob imenu Bionic Commando v glavi ne odblisne nič pametnega. Ta Capcomova skakalno-strelska franšiza, ki se je leta 1987 rodila na avtomatih in si dvanajstmesečje pozneje v obliki identično imenovanega nadaljevanja izrezbarila ljubiteljsko nišo na NESu, spectrumu, C-64 in amigi, pod Alpami ni bila nikdar ne prepoznavna, ne cenjena. Razumljivo je torej, da moderni rimejk, Bionic Commando Rearmed, v Kokoški leti pod radarjem, zlasti ker ga ni moč kupiti v fizični štacuni, temveč je treba ponj na splet. V tej ali oni obliki, arrrr. Toda čeprav špil ima hibe, si take ignorance ne zasluži. Vsaj ne pri tistih, ki cenijo starodavni igralni vzorec pogleda od strani, skakanja plus nažiganja … in imajo za pasom čutaro medene potrpežljivosti.

Namenoma brezzvezna štorijica, ki se pasivno dela norca iz stereotipov, nas postavi v kožo nadgrajenega soldata Nathana Spencerja. Tip je čisto po capcomovsko opremljen z bionično (biološko + tehnološko) roko s kavljem, brez katere ne bi mogel poraziti vojske futurističnih zlobnjakov. Ta se je zaredila na kakih dvajsetih nivojih, polnih ploščadi, špic, prepadov, pasti, tajn, organsko-kovinske soldateske, ki čaka, da ti pošlje svinec v bučo, in šefov na koncu slehernega. Skoznje se prebiješ z zakoličenim receptom streljanja iz orožij, ki jih nabiraš sproti (pištola, šrotarica, bazuka, laser …), metanja granat in hopsanja. A kjer je nažiganje večinoma tipsko, z nekaj globine glede občutljivosti določenih sovražnikov na nekatere sorte krepel, je skakanje druga pašta. Bionična roka vsebuje kavelj, ki ga izstreliš poševno ali naravnost navzgor oziroma direktno naprej in si tako bodisi prigrabiš oddaljen predmet, bodisi odbiješ sovražen izstrelek. Najpomembneje pa je, da se Nathan tako zatakne za karkoli primerno trdnega in ravnega, nakar se z roko zavihti ali na njej obvisi. Tako se dviga na višje nivoje in frči čez vrzeli, tako da se med padcem zahaklja za drugo površino in nadaljuje s serijo. Bionic Commando zato pravzaprav ni skakalščina, saj Nathan ne skače, temveč niha kot kak prihodnostni orangutan. Tak, z zalogo pinjav banan. Gibanje je izvirno in nenavadno ter botruje ničkoliko skak …, khm, nihalnim izzivom, v katere je treba vložiti mnogo resničnega truda. Serije zaporednih zatikov nad smrtonosnimi globočinami niso ne za tiste, ki hitro obupajo, ne za one, ki v špil niso pripravljeni vložiti učenja ter truda.

V zameno za to dobiš solidno dolžino (kakih osem ur na srednji zahtevnosti), pisano podobo, nelinearno napredovanje po nadkarti, dosti raznolikih sovražnikov in premetenih skrivnosti, v katerih pridobitev je treba iztočiti litre švica, odlične (a ne preveč kompleksne) šefe, ki zahtevajo tako spretnost kot razmislek in kombiniranje orožij ter kavlja, lov na rezultate in mojstrsko razporejene težavnostne stopnje. Easy je res primeren za nedeljce, medium je dejansko srednja pot, medtem ko sta permutirani hard in super hard odlični za navdušence. Poleg tega sta vdelana kup ločenih izzivov na čas in kul sodelovalni modus za dva na enem peceju. In treba je izpostaviti, da je Rearmed pravi rimejk, ne prebarvana starina kot Quest for Glory 2, saj vsebuje ničkoliko sprememb in prilagoditev. Vse to za bornih 15 dolarjev dobiš v Capcomovi nalinijski štacuni *http://shop. capcom.com* ali na Direct2drive.com, kjer marajo tudi za PayPal.



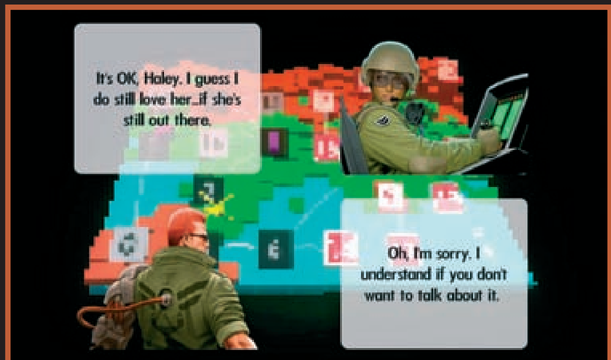
Medtem ko bi v običajni hopsačini enostavno skočil čez te vrzeli v tleh, se moraš v BC zatakniti za luč, se krivuljno zavihteti na drugo stran in se pravočasno odklopiti.



Tudi 3D prostorske puzlice so velika rutina. V zameno za rešitev dobiš dialoge, točke ali energijo in namige za krepot šefa.



Ja, ti si bolhica levo spodaj, šef pa je na desni. Toda z nekaj razmišljanja, rabe roke, streljanja in skakanja celo taka masa kovine in gume kar hitro podleže. Pač Capcomova šefovska tradicija.



Po karti se prevažaš s helikopterjem, ki ga pilotira simpatična džojstikica. Njune klišejske debate prikličejo nasmeh, ki pa včasih zbledi ob sitnem naletavanju na sovražne tovornjake …



… tedaj se namreč preseliš v okorno in kratko top-down streljačino v slogu Ikari Warrios. Zeh, zeh in še enkrat zeh.

Sneti se nastavi udaru iz preteklosti. Odnese jo s prijetno mrščavico … in krvavečim ušesom.

78

ah, ploščadenje + streljanje od strani … takih ne delajo več! ✔ izziv, izvedba, šefi, skrivnosti, humor ✔ hudo poceni ✔ dvajset let stara zasnova zna ORENK težiti ✖ okoren lik ✖ nepotrebnosti ✖ brez internetnega co-opa in spletnih lestvic ✖

GRIN / Capcom



Sobe z izzivi, ki jih odklepaš v obliki skrivnosti, so igra v igri in prispevajo k dolgotrajnosti. A v primerjavi z Mariom, Laro, Princem in smrakljem iz Pixeljunk Edena je zapletanje v lastne štrene mnogokrat smešno.



Čeprav co-op ni nalinijski, marveč lokalen, zna biti nadzabaven. Dva lahko igrata na eni tipkovnici, z joypadoma ali mešano. Sploh je kul, ko odkleneš alternativni drugi lik. Ta je lahko Super Joe, lik iz Commanda.

A navzlic odlikam vse ni rožnato. Temeljni problem tako starega kot novega BCja je v tem, da je lik nenavadno, prisiljeno okoren. Brez iztegovanja roke ne zna skočiti niti za centimeter; po zataknjenem kavlju se zna vzpenjati, spuščati pa ne; ko obvisi pri miru, se ne more več zanihati; če želi priti pod ploščad, mora pasti z njenega roba, se obrniti in se zatakniti za spodnjo plat. Zasnova resda botruje ploščadenju tako s spretnostnim kot miselnim nabojem, vendar boš Nathana neredko klel, saj moraš čarati in jadrno komplicirati za najbolj osnovne manevre. Mestoma je treba huronski trud vložiti v prečenje navadnega zaboja in tedaj se ti vse skupaj zazdi že kar neumno. Pri tem je gibanje dosti težko natančno nadzorovati in neprijetno dolgo traja, da dobiš potreben občutek. Nadalje te igra rada ubija na cenene finte, kot so težko razločljive ploščadi in omejeno vidno polje, ter zahteva nemalo robotske piflarije. Kljub temu dinozavrsko teži z omejenimi življenji, katerih število iz neznanega razloga ni vidno na zaslonu (?!). Ko izgubiš vsa, moraš še enkrat od začetka stopnje. Okej, saj niso dolge, a ko greš v nečem tako relativno primitivnem trinajstič od štarta, postaneš kar malo živčen, ljubezen do retra gor ali dol. Tu so rutinske, nepotrebne, duhamorne strelske stopnje v slogu Ikari Warriors, v katere moraš vsakič, ko se na nadkarti, po kateri se giblješ s helikopterjem, dotakneš naključno okrog vozečega tovornjaka, ter lahke, na dolgi rok precej brezzvezne hekerske puzlice. In ja, želel bi si spletnih lestvic, ki so omogočene v verzijah za xbox 360 in PS3 (prvo prodajajo na Xbox Live Arcade, drugo v Playstation Storu), ter internetnega co-opa.

Rearmeda fanom uspešnic včerajšnjika v stilu Saboteurja, Mega Mana, Blackthorna, Flashbacka in, hm, Bionic Commanda ne morem ne priporočiti, med drugim zato, ker takih špilov ne delajo več. Tudi kak mladič bi znal biti z njim zadovoljen, če ga niso poligoni nepovratno okužili in ima v sebi nekaj trme. Itak gre za deset evrov, kar je res malo (sram te bilo, če si celo to spizdil). A švedski GRIN so premalo posodobili dizajn, da bi igra v sedanjosti pristala vihrajočih zastav, in preveč budističnega potrpljenja moraš ob nemalo priložnostih vložiti v to, da ti želeno uspe. Čakamo na 3D nadaljevanje, ki pride koncem leta. Tedaj bi ti v buči ob imenu BC že moralo kaj odblisniti.





Če bi bilo moč lik premikati akcijsko, z WSAD, bi znala biti igra zanimivejša. Tako pa dobiš slabo vesoljsko diablovščno.



Takle je tipičen boj: ti stojiš spodaj, oni zgoraj, tiščiš gumb, dokler ne umrejo. Demo je dolg krepak 1 GB in ga med drugim najdeš na Gamershellu.

Space Siege

Res sem hotel imeti rad Space Siege. Zakaj? Ker so ga vsi tako sesuvali, jaz pa ljubim zirančke, ker gre za futurističen akcijski frp in ker je na njem delal Chris Taylor, ata Dungeon Siega, Supreme Commanderja ter, omojbog, Hardballa 2. <pade na kolena, se klanja> Toda niti z najbolj rožnatimi očali na betici in s Chrisovim otrokom v materinici igri ne bi mogel dati več, kot sem ji. Je namreč, kako naj se rahločutno izrazim, bolj za en gobav kurc.

Sum, da tole ne bo na nivoju drugih izdelkov Gas Powered Games, vzbudi že uvod. Po vesolju se masakrirajo orjaške ladje in spektakel je zadosten, vendar komaj verjameš, da si leta 2008 še kdo drzne uporabiti tako zlajnan izgovor. Ja, človeštvo je poletelo v kozmos, ja, naletelo je na krvoločne aliene, ja, ti so nas skoraj iztrebili in ja, treba jih je pobiti. Ker so zli! Vse to ni mišljeno ironično, falotje pa so slabe kopije Covenantov iz Hala. Glede na založnikov sloves stalno čakaš na velik preobrat, na odstrg koprene z oči, ki pa nikdar ne pride.

Okej, igranje. V vlogi futurističnega soldatskega inženirja se znajdeš na krovu velikanske kolonizacijske ladje in na tebi je, da prevzameš vlogo dežurne Mojce Pofentulje, rešiteljice ostankov človeštva. Lik nadzoruješ iz ptičje perspektive, ki jo je moč približati, da so slikice v cajtengu lepše. Pri tem levi klik pomeni premik, desni gumb strelja, WSAD suče kamero, številčne in funkcijske tipke so bližnjice do spretnosti ter refoška … Klasika. Vse se odvija v realnem času, aktivnega premora ni. Poraženci kozlajo izkušnje v obliki rezervnih delov – te dobivaš še iz zabojev –, ki jih uporabljaš za nadgrajevanje statistik (zaščita, napad, odpornost na ogenj in elektriko …), veščin na vojaškem in inženirskem drevescu, orožij ter spremljevalnega robota, ki zamenja mulo iz Dungeon Siega. Izdajaš mu nekaj osnovnih povelij, a se večinoma upravlja kar sam, gre pa za bojevalnega, ne tovornega kompanjona, z lastno zalogico krepel in spretnosti. Če crkne, ga oživiš pri manufakturni postaji, če podležeš ti, pa brez kazni oživiš v medicinskem gnezdu, ki jih ni malo. Tako si rešen staromodnih zoprnij. Škoda torej, da so posodabljanje izenačili s podebiljenjem. Najbolj moti temeljna rutinskost bojevanja z borimi nekaj vrstami sovražnikov, ki uletavajo v vnaprej določenih skupinah. Kanec taktike sicer je, saj imaš tako rezilo za boj od blizu kot pucalice, določeni sovragi pa so bolj občutljivi na eno ali drugo. To dopolnjujejo granate, veščine (ščit, strelski stolpiči …) in energija zanje, ki jo filaš s premagovanjem nasprotnikov. Nadalje je tu fizika za razsuvanje eksplozivnih sodov in letenje reči okoli. A presenetljivo je, kako plitko in nezanimivo je bojevanje kljub vsemu temu. Tiščiš gumb, malo se izmikaš in grdavži, ki ne znajo drugega kot navaliti nate ali streljaje stati v dalji, padajo v trumah. Ponavljaj do onemoglosti. Redko se najde žvau, za katero se moraš dinamično potruditi, da jo sesuješ. Čeprav je tovrstno zehanje problem celotne zvrsti, je Space Siege enoličen celo ob boku Titan Questa in Hellgata.

K temu prispevata linearna zasnova, kjer pač dobiš kvest, da nekaj ubij, najdi ali prinesi, nakar to storiš, in nerazgibana okolica. Namesto da bi obiskoval planete, si obsojen na tavanje po praznih, stalno enakih hodnikih. O ugankah moreš le sanjati, enako o zanimivih šefih in razvejanem drevesu veščin. Tako inženirska kot bojevalska smer sta kratki in polni delno uporabnih prijemov (še dobro, da vsaj ne moreš obeh razviti do konca), tvoj lik pa je deklica za vse, zaradi česar odpade službena raznolikost, in ima za druščino le droidskega tovariša, kar pomeni nič prave druščine. Robot je itak razočaranje, saj je krepko zabit in nima niti trohice osebnosti, kaj šele hudih sposobnosti.



Grafika in zvok nista švoh, a napak je obilo. Najmanj še manko inventarja, mini karte, kompasa in uporabnega dnevnika.

Avtorji se hvalijo z multijem za dva do štiri po lokalni mreži ali zastonjskem spletnem servisu GPG.net, a se to izkaže za domala enako žalost kot puščavništvo. S tem, da tu ni moč uporabiti lika iz singla, GPG.net pa je bil dva tedna po izidu stalno prazen. PRAZEN!

Nekaj prebliskov SS ima, recimo z dovolj posluha narejeno tempiranje bojev, dva konca in odločanje, koliko kibernetskih izboljšav (uč, roka, hrbtenica …) si boš namestil na telo. Drugače rečeno, koliko se boš razčlovečil na rovaš moči – lahko ostajaš bolj human in tako izkušnjo narediš težjo, a napreduješ k 'dobremu' zaključku. Prav tako temelji niso polomljeni, v svoji duhamornosti se reč igra v redu in je spodobno dolga. Moraš pa biti zanjo veeelik pristaš zehastičnega ponavljanja enih in istih debilnih gibov s frpjsko komponento. Če si tak, ti zavidam, kajti s tvojo glavo na ramenih bi znal imeti Space Siege dejansko rad.

Sneti si želi zamenjati betico s kibernetskim modulom, osvobojenim želja, okusa in kritičnosti.

49

ne igra se slabo ✔ tempiranje bojev ✔ prebliski ✔ plitka, enolična, linearna ✖ duhamorna okolica ✖ klišejski nasprotniki ✖ neizkoriščen pomočnik ✖ revna zgodba ✖

Gas Powered Games / Sega

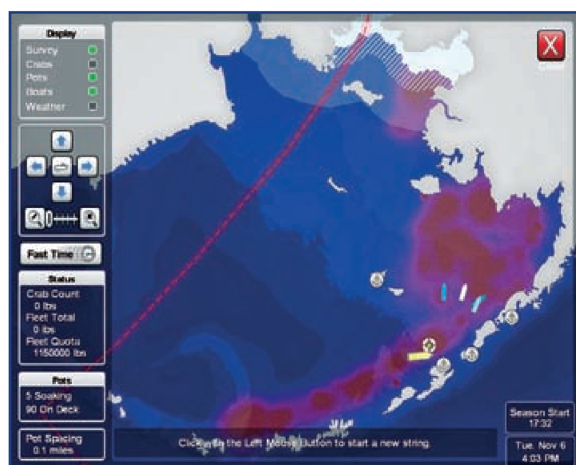
Deadliest Catch: Alaskan Storm

Futranje zakrnelih možganov z resničnostnimi šovi tipa Big Brother je pretežno v domeni rumenkastih komercialnih postaj. A niti resnejši kanali tipa Discovery niso imuni na ta sodobni trend. Ena takih oddaj je Deadliest Catch, ki prikazuje težko življenje lovcev na rakovice v Beringovem morju. Rdeča nit so preklinjajoči kapitani s Sigom Hansenom in njegovo ladjico Severozahodno zvezdo na čelu. Ti se na robu arktične zime spopadajo z orjaškimi valovi, belimi kiti, pijanimi mornarji, gusarsko konkurenco in gurmansko poslastico – orjaškimi rakovicami (kraljevimi in lokalno vrsto opilio), ki dosežejo razpon nog skoraj dveh metrov.

A čeprav se zdi, da je ideja čisto prizadeta, je Discovery posnel že štiri sezone, tako da je nekaj cekina moralo pristati v njihovih žepih. Tako ne preseneča niti, da so udejanjili igro. Ta je delo neznancev, zato bi lahko pričakovali neznosno tretjerazredno sranje. Vendar ni čisto tako: zlasti z obrtniškega stališča je Alaskan Storm pozitivno presenečenje. Izgled je kljub manku res visokih ločljivosti (ustavijo se pri 1280) na ravni, podrobnosti je veliko, podobnost z oddajo je skoraj srhljiva. Kar ni čudno: razvijalci so programerje baje poslali klicat jelene (kozlat, to pomeni) kar na ustrezne barkače ob obalah Aljaske in nekaj jim je že moralo ostati v beticah, ker so vdelali celo stikalo za izničenje zibanja na valovih. Kombinacija velikega zaslona in pokozlane tipkovnice drugače ne bi bila izključena.



● Radarska pismenost je pogoj za uspešno plovbo. Ne gre pozabiti, da se barkače odzivajo počasi in z zamikom, zato je vnaprejšnje načrtovanje plovbe med čermi več kot nujno. Sicer lahko, kako ironično, hitro postanemo hrana rakovicam.



● Zemljevid ima poleg orientacijske in informativne vloge še druge funkcije. Tako je tu moč nastaviti pot avtopilotu.

Tistim, ki oddajo spremljate, vsebine ni treba razlagati in boste takoj padli noter. Za ostale povzetek. V osnovi je zadeva simulacija s strateškimi elementi, katere levji delež tvori lastoročno krmarjenje ladje. Na voljo je dvajset scenarijev, ki se navdihujejo iz serije, od reševanja brodolomcev do slalomskega tekmovanja s čolni, in karierni način, ki se odklene po štirih uspešno opravljenih nalogah. Kariera obsega eno lovsko sezono, ki traja, dokler kvota ulovljenih rakovic v poznojesenskih tednih ni dosežena. Omislite si eno od petih (resničnih) barkač s pripadojočim (resničnim) morskim volkom, jo prebarvate po svoje in najamete (resnično) posadko. Natočiti je treba še gorivo, nakupiti vrše in vabe. Nato zaprežemo dizla, zavrtimo krmilo in hop nad morske beštije. Večplastni zemljevid da vedeti, kje bi jih znalo biti največ. Tam nastavimo vrše, počakamo kak dan in jih nato, šibeče se od rakovic, zvlečemo na palubo. Prodamo jih v enem od štirih pristanišč, kjer je najmanj gužve, je najbliže in so cene ugodne, popravimo morebitno škodo, nadgradimo plovilo, se oskrbimo z dobrinami in odplavljenimi mornarji ter spet odrinemo zmrzali naproti. Zmaga tisti od petih kapitanov, ki do konca sezone pobere največ rakovičje kvote. Za dodatno veselje poskrbijo tavajoče rakovice, nestanovitno vreme, okvare in nesreče, goljufiva konkurenca, zagužvana pristanišča ter vsevidna obalna straža. Posadka je zgodba zase. Vsak popaj ima svojo ceno, izkušnje in zadolžitve, a si brez direktnega ukaza ne bodo niti riti obrisali. Med njimi prihaja do trenj, ki jih moraš kot kapo di banda rešiti in se postaviti enkrat na stran enega, drugič drugega. Skratka, limonada.

Sliši se načeloma v redu (za telenovelo). Ima pa plovba to slabost, da poteka izredno počasi, s hitrostjo okrog desetih vozlov. V zemljevidnem načinu je pohitritev možna, a v pristanišču in blizu obale ta opcije ni vedno na voljo. Poleg tega polaganje in izvleka vrš potekata v realnem času. Zato se vse skupaj začne vleči, pa tudi ponavljati. Tako zelo kmalu nastopi dolgčas in če ne bi bilo nekaterih res originalnih scenarijev, na primer zasledovanja kitokrivolovcev, bi igra imela silno malo dolgoživosti in dodatne vrednosti.

Trga za Deadliest Catch očitno je nekaj. Če so gledalci, bodo tudi igralci. A dvomim, da jim bo s štiridesetimi zelenci za kos uspelo finančno pokriti ta sicer profesionalno izveden projekt. Jih pa bomo še opazovali. Kot rakovice.

> *Jebeni **Yohan** zakurbla jebeno ladjo in se odpravi lovit jebene rakovice. Jebeno delo.*
>
> **59**
>
> **oddaji zvesta izvedba ✔ simulacije**
> **lova na rakovice še nismo videli ✔**
> **preveč praznega zijanja v morje ✖**
> **podhranjenost strateških elementov ✖**
>
> **Liquid Dragon Studios / Greenwave Games**



● Vsak mornar ima svojo zgodbo in frpjske pokazalnike (ne)sposobnosti. Saj ne, da bi to kaj dosti vplivalo na igranje.



● Odstranjevanje ledu je na višjih težavnostnih stopnjah ključno. Polomljena posadka nekako namreč ni razpoložena za delo.

Mercenaries 2: World in Flames

Sklepam, da so politični pristaši predsednika Venezuele čez Mercenaries 2 pljuvali, preden so nanj uspeli položiti svoje brezmadežne šape. V nasprotnem primeru njihove izjave o tem, da naj bi bil ta psihološko orožje, s katerim ZDA pripravljajo teren za invazijo na njihovo prelepo južnoameriško državo, izpadejo še bolj smešne kot sicer. A po drugi strani je ravno komična nota tista, ki je donela že v izvirnih, za sobne konzole izdelanih Najemnikih (J139, 83), saj se špil zavoljo poarkadenosti modernega vojskovanja ni pustil jemati resno.
Če si izvirnik kot zagrizen pecejaš povsem spregledal, vedi, da so Mercenaries še vedno precej samosvoja pogruntavščina. Zdaj, ko smo bogatejši za sorodni Just Cause (J159, 70), sicer manj kot pred polčetrtim letom. Toda fantom iz Pandemica gre slava, da so si v obdobju tipskih klonov Grand Theft Auta izmislili drugačno peskovniško formulo. Urbano mafijsko mešetarjenje so namreč nadomestili z večinoma podeželskim, pouličnė kriminalce, zvodnike in pocestnice pa zamenjali z vojaškimi frakcijami, ki so si seveda v laseh. Podoben recept so uporabili za World in Flames.
Prizorišče srditih spopadov je torej Venezuela, kjer v namišljeni bližnji prihodnosti oblečeš razbrazdano kožo najemnika in se podaš na klanovsko razklano ozemlje, ki se razprostira na nekaj deset kvadratnih kilometrih. Opravljanje najrazličnejših misij izkoriščaš za to, da se dobrikaš eni ali drugi strani, ves čas pa skrbiš za to, da si polniš žepe s krvavim denarjem. Drži, za tem stoji ohlapna zgodba, ki veli, da s početjem nečednosti zbiraš informacije o lokalnem bvani in se mu skušaš maščevati za grehe iz preteklosti. Toda nanjo te špil le sem ter tja spomni s poceni animacijami in dialogi, o katerih ni vredno izgubljati besed, tako da jo hitro odmisliš. Namečkoma je precej enaka za vse tri najemnike, med katerimi izbiraš na začetku, dočim so razlike ob igranju z odpuljenim Švedom, temnopoltnim nabildancem in mično baburo tako rekoč zanemarljive.
Kaj na bojišču počneš? Katalizator dogajancije so prav misije oziroma 'pogodbe', katerih skupno število presega petdeset. Postopek opravljanja navadno teče takole. V okolici si čisto po čefursko prilastiš prevozno sredstvo: sprva motocikel, avto, džip ali kamion, kasneje tank, oklepnik in celo civilni ter vojaški helikopter ter raznovrstno ladjevje. Z njim se prepelješ na eno od zanimivih lokacij. Te so na ogromni karti ustrezno označene in te do njih vodi pričen GPS, tam pa se praviloma snideš s kontakno osebo. Če si se njeni strani s pobijanjem podanikov ali z opravljanjem nalog za sovražno frakcijo zameril (če ne drugače, ti to postane jasno med vožnjo ali hojo, ko te ljudeki namesto z “Viva el mercenario!” pozdravijo s svincem), lahko merilnik 'prijateljstva' na pozitivno bilanco spraviš z mastno podkupnino. Nato se odpraviš na oboroženo romanje, ki ti bo prineslo cekin. Enkrat ti je naročeno, da v sovražnem oporišču najdeš želeno osebo, jo onesposobiš in jo na ramenih preneseš do priklicanega rešilnega heliča. Drugič ti je ukazano, da taisto bazo, zaščiteno s tanki, vojaclji z bazukami, protiletalskimi topovi in sličnim, onesposobiš oziroma da delodajalčevim nindžam ponudiš dovolj zaščite, da jo sami zasedejo. Tretjič moraš možička ali vozilo v enem kosu prepeljati od točke A do B. Spet četrtič se bolj kot ne sproščaš s kupom stranskih zaposlitev, kamor spadajo občasna terenska in pomorska dirkaška tekmovanja ter, jasno, zbiranje opreme, bolj ali manj skrite širom terena.
In že smo tam. Pri morilskih artefaktih, to je – zaščitnem znaku serije Mercenaries, ki dopolnjuje za streljanke običajno bero pokalic, granat in strojev smrti. Zaslužene milijone moreš namreč pri lokalnih trgovcih unovčiti za najrazličnejši arzenal, ki se odklepa glede na število opravljenih misij. Kamorkoli na ozemlje ti ga, če gre za vojaška vozila, paketke z orožjem, municijo in slično kramo, s helikopterjem kadarkoli dostavi najet šofer. Apokaliptični zračni izstrelki, ki so ti takisto na voljo za dinar, zahtevajo celo najem reaktivca. Od teh je še najmanj uničevalen bombni napad, ki se izvrši na tvoj klic (tarčo ali lokacijo označiš z di-



Zrakomlat, ki ti prinaša dobrote in odvaža ujetnike, prikličeš skozi meni med igranjem. Moti pa, da se medtem ne moreš gibati.



Med več ducati civilnih vozil je zares drugačnih le za odtenek. Ena takih je dotični monstertruck, s katerim lahko preskakuješ ovire.



Razlike med najmeniki so okrasne sorte. Eden hitreje polni orožje, drugi prej obnovi zdravje, tretji hitreje laufa. Izbira je stvar okusa.



Bazuka je med običajnimi orožji tvoj najboljši prijatelj. Zavoljo velikega dometa ti prišpara rušenje poslopij iz neposredne bližine.

Case na eno stran postavi Mercs 2 in na drugo gram venezuelske koke. Le tako se tehtnica prevesi na stran igre.

68

samosvoja čefurska igralnost ✔ velikansko ozemlje ✔ površinska zabavnost misij ✔ spektakularno uničevanje okolja ✔ plitkost in skorajšnja enoličnost ✖ tematska monotonost nalog ✖ slaba umetna pamet ✖ propadla zgodba ✖ splošna nedodelanost & hroščavost ✖ nezadovoljiva podoba ✖

Pandemic / Electronic Arts

● Spočetka je dostopna samo prva polovica karte, kasneje se odklene še druga. Raznolikost terena je kar precejšnja, a da te vsaj deloma prevzame lepota okolice, se moraš s tal dvigniti visoko v zračne višine.

● V vrečo nepotrebnih neslanosti spadajo tudi preprosti QTEji, ki te pričakajo vsakič, ko si skušaš prilastiti kak vojaški voz.

mom / laserjem / satelitom). Hujši so kasetno bombardiranje, priklic topniške artiljerije iz zaledja in raketni napadi, ki z obličja bližnje okolice počistijo zemeljske ali zračne tarče. Proti koncu pa dostopaš do malodane apokaliptičnih moril, s katerimi manjša mesta dobesedno zravnaš s tlemi! Radostna destrukcija je zares navdušujoča, saj se ob zadostni stimulaciji zgradbe veselo rušijo, mašinerijo spektakularno raznaša, da se okoliš polni z dimom, medtem ko se drevesa in ostalo zelenje redno odevajo ognjeni zublji. Šur, že enica se je proslavila z zvrhanim koritom vsebine in spoštovanja vredno sposobnostjo, s katero je znala na neobremenjen način ter z namenoma zapretirano arkadnostjo prikazati najbolj spektakularno plat sodobnih vojaških konfliktov. In kul je, da vse to odlikuje tudi nadaljevanje. "U, ku fajn!", si zdaj mislite. A vse ni tako rožnato. Nimam pojma, kaj so avtorji počeli v letu in pol, ki je preteklo od sprva napovedanega datuma izida, v katerem bi morali pobijati hrošče in odpravljati neslanosti, toda izdelek so pilili bolj malo. Žal mi je, da moram na prvo mesto med minusi zopet dati umetno pamet, ki je nagajala že v enici, a tako pač je. Soldateski so nadrejeni očitno zabičali, da mora, ko te zapazi, ostati zasidrana na mestu in streljati v tri krasne. To je glupo že samo po sebi, zaradi splošne nesposobnosti kanalj, ki vse stavijo na številčnost in podporo oklepnih vrst, pa trpi še struktura misij. Kaj pomaga milijon enot okoli ključnega poslopja, če se lahko z malo sreče in vijuganja do njega pripelješ v džipku ali se nanj katapultiraš iz zračnega plovila? Padec itak preživiš, medtem ko za obnovitev zdravja zadostuje, da se skriješ za steno ali neraven element terena (hribček, vdolbina) ter počakaš, da se ti skorajda hipoma obnovi. Nato postaviš eksploziv in jo podurhaš. Čestitam, misija opravljena! Prepoceni.

Na žalost to še zdaleč ni vse, kar lahko naslovu očitam. O turobni povprečnosti grafične srčike, ki je komajda zadostno nadgrajena glede na prejšnjo generacijo in ki se pri širokozaslonskih modusih ustavi na konzolastični ločljivosti 1280 x 720 (igra je izšla tudi za xbox 360, playstation 3 in PS2), bi lahko napisal esej. O hroščih, vizualnih anomalijah in občasnih crkotih pa traktat. A bolj kot vse drugo po kakem ducatu vloženih ur užalosti spoznanje, da so Mercenaries 2 ikona neizkoriščenega potenciala. Kaj pomagajo vse orožarske opcije, če je igri strateškost oblegaja sovražnikovih utrdb gruzijska vas? Zakaj bi zaprisegel zvestobo kaki sprti strani, če med njimi ločiš praktično le po barvah uniform? Namečkoma začetna raznolikost misij jame dokaj hitro plahneti, dokler se ne zaveš, da je vse, kar počneš, moč zapisati rešetanju glupih vojakov, pošiljanju bajt pod oblake in prekladanju z enega konca karte na drugega. Tu ne pomaga niti nalinijski sodelovalni modus za dvoje masakratorjev, saj co-op izkušnje ne poglobi, le pokanja je več.

Izrecno je treba povedati, da World in Flames ni zanič igra. Kljub vsemu je peskovniško zabavna, polna vsebine in čefursko samosvoja, tako da je ne gre rukniti med polomije, kot bo to očitno praksa pri tujih medijih. A navzlic temu sem od nadaljevanja všečne enice na močnejšem hardveru pričakoval občutno več od plitkega, sčasoma enoličnega rešetanja. In delanja bruk Hugu Chavezu.

● Kavasaki, ki ga nima vsaki! Nadzor nad bolidi bi lahko bil boljši, sploh ker vozakanje predstavlja skoraj polovico tvojega početja v špilu. Posebej težko ukrotljivi so motocikli.

vodafone
Preizkusi se v popularnih igrah na Vodafone live!
Need for Speed™ ProStreet
IG NFSPROJS
TRANSFORMERS G1: Awakening
IG TRANSG1JS
Worms 2008
IG W2008JS
Pošlji kodo vsebine na 9999 in sledi navodilom.
Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu!

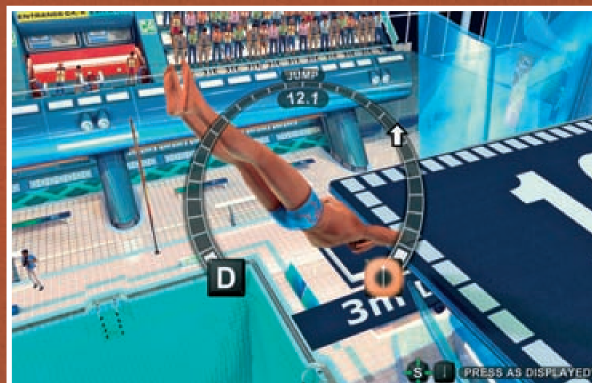
Sneti ob pogledu na krvave prste občuti bolečino ... in zadovoljstvo.

70 zabavna in simpatična ✔ dobre nadzorne sheme ✔ privlačno lovljenje rekordov ✔ brez spletne podpore in internetnih lestvic ✖ nič večigralstva na enem zaslonu ✖ računalniški nasprotniki ne nudijo dolgo resnega odpora ✖

49games / DTP — natlačenka 182



Štafeta štirikrat sto metrov sodi med lažje discipline, med drugim zato, ker avtorji niso komplicirali pri predaji batona.



Zretje skokov v vodo na TV je poezija, razen ko kak nesrečnik pristane na ploh. Tu je občudovanja manj, saj moraš pritisniti pravo tipko, ko se pokazatelj dotakne spodnjega roba krivulje.

Summer Athletics

Jaja, saj vem, da ste od nas vajeni trobilnih zahtev po napredku. A nič ni narobe, če kak špil pozna svoje meje in se, namesto da bi hotel za vsako ceno udejanjati inovacije, zadovolji s solidnostjo v malodane retro preizkušenosti. Natanko taki so Summer Athletics, nemška športščina, ki jo tržijo za ugodnega tridesetaka.

Zadeva ne komplicira, ampak od tebe preprosto želi, da tako zmagaš v vseh disciplinah, da nasprotniki storijo obredne samomore z rabljenimi supergami. O fuj. Takoj naj zarjovem, da med modusi ni ničesar, kar bi od daleč spomnilo na daljinsko povezovanje, niti ni spletnih lestvic za rekorde, kar je za take baže špil minus. Zaradi tega si pripet za en računalnik (ali konzolo, kajti igra je izšla še za xbox 360, playstation 2 in wii), kjer se meriš v enoigralskih modusih ali v večigralstvu za štiri. Leto se vedno odvija zaporedoma, nikoli hkrati na enem zaslonu, kar poinvalidi nekaj tekmovalnosti. A po drugi strani modusov ni tako malo: posamezni izzivi, tematska tekmovanja in kariera. Že prvi ti dajo vedeti, da je Summer Athletics razdeljen na atletiko, kamor štejejo teki, skoki in meti, potem na plavanje, skoke v vodo, kolesarjenje in naposled lokostrelstvo.

To nanese spodobnih šestindvajset disciplin, nelogičnost nekaterih glede na naslov gor ali dol, od švicanja nog na 100, 200, 400, 800 in 1500 metrov, plus 110 metrov z ovirami in štafete 4 x 100 metrov, prek vihtenja kopja, diska, kladiva in krogle do metuljčkastega, kravlastega in hrbtnega čofotanja, puščičanja na 70 in 50 metrov .... Vse to v lažji arkadni in malce zahtevnejši 'čistokrvni' (pure) izvedbi.

Hjah, že, boste djali, ampak Beijing 2008, ki si ga v prejšnjem Jokerju tako skurcal in mu dal 47, ima več disciplin. Pa nalinijstvo. In neke vrste licenco, medtem ko je Athletics malodane brez povezave z resničnostjo, kar se tiče imen športnikov, sponzorjev ali prizorišč. Res je, djam jazst. A vse ni ne v količini, ne v kešu, zlasti ne v izdelku za pol cekina. Poletna atletika namreč poseduje najpomembnejše: igra se dobro. Namesto polžjega Beijingovega tempa se panoge menjujejo hitro, in namesto kompliciranih, zateženih nadzornih shem imaš take, ki jih pogruntaš hitro, mojstruješ pa ne. Osnova je starodavni knofodrk, ki ga žlahtnijo alternativni prijemi. Dostikrat je treba paziti na kondicijo in bivanje v zavetrju (kolesarjenje, tek na 800 m) ter eksplodirati šele v ključnem trenutku. Pri skoku v daljavo in metu kladiva moraš začeti tapkati počasi in nato preiti v visoke obrate. Skoki hočejo, da s hitrim pritiskanjem nadzoruješ držo v zraku. Gonjo pri plavanju prekinjajo obrati, kjer si sprožiješ prste, dočim si strelice želijo lovljenja nihajoče muhe in upoštevanja vetra. Najtežji so skoki v vodo, ki terjajo pritiskanje gumbov v skladu z navodili na zaslonu, in sicer tako na levi kot na desni, kar pomeni dva kompleta po štiri tipke. Tudi v SA so sicer prisotni nenadni padci tempa, če sfališ ritem, vendar jih hitreje popraviš in niso tako nelogični kot v uradni olimpijščini. Praktično vse nadzorne sheme so dobro zamišljene in udejanjene, za nameček pa ni zoprnih disciplin, kot je bil kajak v Beijingu, ali polovičarskih, kakršen je bil tam namizni tenis. Za razliko od dotičnega špila, ki je moledoval za joypad, se SA komot nažiga s tipkovnico.

Osrednji način, če si sam, je kariera; sestavljajo jo trije težavnostni nivoji, ki jih odkleneš sproti. Vsak nivo tvori vnaprej določeno zaporedje športov, sproti pa nabiraš tako medalje kot točke. Če si v skupnem seštevku prvak, greš v naslednji, širši skupek s težjimi nasprotniki. Sproti frpjsko nadgrajuješ svoj lik na petih področjih, kar za razliko od Beijinga ni butasto, saj ima dejansko vpliv na rezultate. Do kolajn lahko tako prideš z veliko spretnostjo, ko je tvoj športnik ščene, ali z grindom.

Kake nore grafike in zvoka ne boš občudoval, saj je oboje le povprečno. Tudi prizorišče je eno samo in ceremonije so lesene. Ima pa igra nekaj duše v smislu udarnosti, domiselnega napovedovalca in navijanja publike, ki je bila v Beijingu crknjena kot sardela na Triglavu.

Škoda, da Summer Athletics ne poseže više. Vsemrežna povezava bi jo naredila hudo poželjivo, čeravno za polno ceno, in računalniški nasprotniki se ne upirajo dolgo, saj jih v večini panog pelješ scat že po nekaj (prijetnih) uricah. Tedaj ostaneta multiplayer v fizični družbi, ki je kul navzlic le zaporednemu odvijanju, in lov na rekorde, ki je dolgo časa privlačen zaradi hitro priučljivega nadzora s spodobno količino fines. Le na forume bo pač treba lepiti svoje dosežke. A nič hudega, saj itak stalno visite tam.



Lokostrelstvo je bilo že v Beijingu izvedeno dobro in enako je tu. Sprva se zdi zadeti 9 ali 10 enostavno, a to večkrat ponoviti je slično zajebano kot v pravi disciplini. Je pa malo hecno, da igra tako te kot ostale rekorde spreminja v točke.



Kolesarstvo je nenavadno težko. Za prvo mesto moraš prav naštudirati, kdaj knofodrkati, kdaj se držati nazaj in kdaj eksplodirati.

Spore



Nadzor po ploščati mlaki je preprost, saj pražival sledi mišjim pomikom. Dokler ni pojedena.



Goltati je treba redno, sicer pošastek pogine. Ampak bati nič, kajti za to ni nobene pametne kazni.



Vesolje je nadmočen peskovnik dejavnosti. Pestrijo ga tudi črvine in neustavljivi zov skrivnostne sredine ...

Ko je Will Wright pred tremi leti napovedal Spore, je svet onemel. Najprej sim mesto, potem sim ljudje in na koncu ... sim vse? Igra, kjer pričneš kot enooka evglena in z mutacijami plezaš po drevesu življenja, dokler ne dobiš oponirajočega palca, priželjca in hudobnih možganov, s katerimi se kot hife razrasteš po galaksiji? Že same besede so zvrtinčile domišljijo, saj si nihče ni predstavljal, kako bo čudežni mož zamisel uresničil. Da se imamo česa veseliti, je prikazal predstavitveni Creature Creator, ki so ga za deset evrov izdali pred poletjem.

Po večkratni prestavitvi je seme na jesen končno vzklilo. Vznik te oplazi s skoraj flashevsko nekompleksnostjo: si majhen enoceličar v prajuhi, le eden od mnogih lakotnikov. Rastlinojedo ali mesojedo usmeritev izbereš že na začetku in se te drži vse do konca. Fagocitoza hranilnih delcev ustrezne vrste sproži rast in pridobivanje točk, ki jih porabiš za izboljševanje telesca. Lahko mu dodaš obrambne organe, kot so izrastki za elektriko in strup, ali ga z bičkami narediš hitrejšega – toda vse le do tiste meje, ki jo določajo razpoložljiva sredstva. Sluzko torej raste in raste, dokler – puf! – ne dobi nog. Tedaj odpeketa na kopno, kjer ga čaka druga evolucijska stopnja. In tu se že pojavijo prve temne slutnje glede udejanjenja Wrightove noro široke ideje. Zakaj je selitev tako odsekana? Ne bi šlo vsega skupaj malce razdelati, pridati izobraževalne note in se nasploh obnašati bolj evolucijsko ter manj revolucijsko? Izveš namreč ne ničesar o konkretni biologiji in evoluciji, temveč pač si, kar si, in potem si nekaj drugega. Hm.

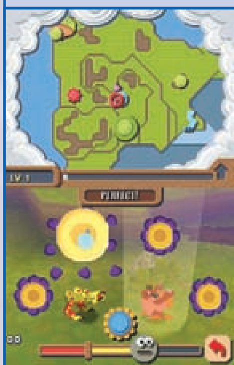
Ampak dobro, evglena na kopnem dobi tace, njene kulinarične preference pa pogojujejo način iskanja hrane. Ker vemo, od kod pridejo zarebrnice, prehrana vpliva tudi na odnose s sosedskimi živalmi. Svet je

GALAKTIČNA IZDAJA

Poleg običajne je vzporedno naprodaj posebna izdaja igre, Spore Galactic Edition. Na DVD, ki spremlja onega s špilom, so nasneli privlačen evolucijski dokumentarec How to Build a Better Being, ki ga je Will Wright posnel v sodelovanju z National Geographicom. Traja petdeset minut in je opremljen s podnapisi (kajpak ne slovenskimi). Dodaten filmski material se tiče izdelave, kar zaokroži všečna knjižica The Art of Spore. Dobrotni duh se je dotaknil tudi navodil, saj pridejo v obliki debelejše, stostranske knjižice (ta za razliko od navadne izdaje ni prevedena), in za zvrhano mero je zraven posterčič. Razlika v ceni je smešna, kajti v Igabibi galaktična izdaja stane 54, navadna pa 51 evrov. Pri kupovanju imejte torej odprte oči. Za drobižne tri evre je moč dobiti hudo veliko dodatnih bonbončkov.

MALI PROTOZOJI

Will Wright se je pri snovanju sporofitnih inkarnacij za drkamožne sisteme odločil, da pecejaškega izvirnika ne bo niti poskušal doseči. Spore je zato razrezal in nam v roke dal časovno in igralno ločeni rezini. Telefoni so dobili Spore Origins, ki se ukvarja izključno s celično stopnjo; opis tega solidnega odvrtka najdete v tomesečnem drkamožu. DS je po drugi strani dobil Spore Creatures, ki je korak pred telefonično sestrico. Postavljena je namreč v ero bitij, ki je druga na časovni lestvici. Gre za lahkotno akcijsko frpjčico z ustvarjanjem in bildanjem živalce ter opravljanjem nalog. Posebnost je, da je okolje trirazsežno, bitja pa ploščata, nekako tako kot v Paper Mariu. Beštjo sestavljaš kot like iz kolaž papirja in ob pomanjkanju prostora nastanejo precej hecne gmote. Tepež in spoprijateljevanje z drugimi pošastki prinaša nujne telesne dele z nepogrešljivimi karakteristikami, ki omogočajo napredek. Oboje je preprosto do obisti, vendar izkorišča DSov dotikabilni zaslon. Pri mlatenju tako praskaš po nasprotniku, prijaznost pa trosiš med ritmičnimi tapkalnimi podigrami. O kaki globini ni sledu, je pa srčkano in igralno.





Zgodnji deli igre občasno spomnijo na Black & White, čeprav se iz iluzije hitro zdramiš. Štoriji in tekstu bi nasploh koristilo več značaja.

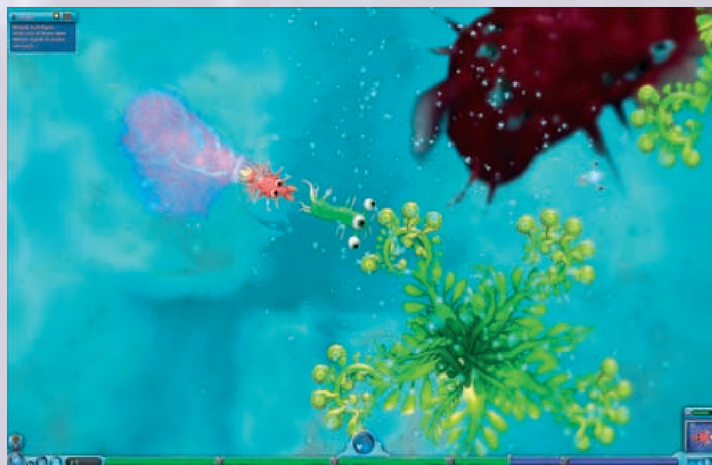
posejan z brlogi različno sposobnih in razpoloženih oblik življenja, na tebi pa je, da si čim bolj razširiš prostor pod soncem. Miroljubni lahko zaveznike pridobijo s prijaznostjo in plesom, kar zahteva pravilno držanje tipk, medtem ko karnivorom bolj leži iztrebljanje. To ne pomeni, da se vloge ne morejo zamenjati, a že sama zgradba teles sili, da se odločiš za eno od teh dveh poti. Gobčki, zmožni petja, niso najbolj trgalni, enako je s tacami, okraski, orožji in drugimi telesnimi deli. V vsakem primeru dobivaš točke DNK, ki jih podobno kot pri amebi vlagaš v razvoj bitja. Nekatere dele najdeš v okostjih na tleh, druge ti prinese ukvarjanje s soživalmi. Tu urejevalnik telesa res zasije. Delov je malo morje, ustvarjanje pa peresno lahko in zadovoljujoče. Da je tako, so bila potrebna leta trdega dela in študija. Wright priznava, da so Spore pričeli graditi prav pri animaciji, saj mora biti editor sposoben oživiti prav vsako, še tako odbito stvaritev. In jo tudi je (to dokazuje ničkoliko hodečih penisov in bitij, ki si z glavo na dolgem vratu strmijo v riti, na liniji), kar ga dela še toliko bolj občudovanja vrednega.

Z napredovanjem žvau postaja pametnejša in odpornejša ter se lahko zato brati z vse kompleksnejšimi organizmi. Ko doseže vnaprej določen prag, se scenarij spet hipoma zamenja. Konec druge stopnje je hkrati zadnja priložnost za telesno spreminjanje bitja, kasneje je videz mogoče prilagajati le še s oblačenjem. Sledi namreč era plemen, ko nadzoruješ več pripadnikov ustvarjene vrste, cilj pa je podjarmljenje vseh okoliških vasi. Spet imaš na voljo miroljuben in napadalen pristop. Pri prvem šarmiraš z darilci in paradami, pri drugem zgradiš trop bojevnikov in vasi etnično počistiš. Vse skupaj je do obisti poenostavljena strategijica. Pridobljena hrana deluje kot denar, dočim zgradbe prinašajo nova orožja ali glasbila.

Ko pogruntaš sistem, je stopnja mimo, kot bi mignil, in že si v predzadnji etapi, dobi civilizacije. Tu reči malenkost poglobijo, a še vedno ne ravno dosti. Glede na prejšnji stil igranja ti je dodeljena ena od treh usmeritev: verska, vojaška ali ekonomska. Gre za tri načine prevzemanja mest, da se naposled razširiš po vsem planetu. Tu hkrati ne vodiš več živali, ampak vozila. Ta so kopenska, vodna in zračna, cilj vseh pa je širjenje tvoje kulture. Militaristična pot je samoumeven raztur s tankci, podmornicami in letali. Verski vagni imajo drugačno taktiko, saj težijo s pridigarji in hologramskimi predstavitvami, dokler tujcem ne zlomijo duha ali jih meščani ne zalijejo z gnojnico. Ekonomski način je najbolj udoben in čist. Podkupnina tu, diplomatska pohvala tam in že je odprta trgovska pot, kar zlagoma omogoči nakup želenega zaselka. Podvige financiraš z dišavnim plinom ('začimbo', ki se zgleduje



Če se ti ne ljubi graditi, lahko izbiraš iz bogate bere predpripravljenčkov. A ustvarjanje in polnjenje knjižnice sta tak užitek, da se lenoba pripeti le redko.



Bodice, dodatni bički, elektrika in strup so v boju za obstanek nezanemarljiva prednost. Prav tako koristi večanje celičnih dimenzij.



● Nadzor je na vsaki stopnji malenkost drugačen in zahteva priučitev. Vodenje tropa tankov pač ni enako kuščarju, kaj šele letečemu krožniku.



● Kdor prepozna tegale pridaniča, je naredil domačo nalogo o Strong Badu. Ostali veste, kaj vam je storiti. Vir razsvetljenja je v tem Jokerju!

po Dune), ki bruha iz gejzirjev in ga je načeloma vedno dovolj.

Ko vladavino razširiš v vse kotičke, civilizacija zgradi leteči krožnik in te kot Lajko izstreli iz atmosfere. Čestitke, dočakal si trenutek, ko se Spore razpoči v vsej svoji glamuroznosti! Na pladnju ti namreč prinese vso galaksijo – drugače povedano, štiri milijone planetov, razporejenih v ozvezdja in osončja. Kaj boš tu počel, pravzaprav ni zakoličeno. Boš s sosedi vzdrževal dobre odnose, trgoval in opravljal naloge? Ali si bolj za medzvezdne vojne? Te zanima raziskovanje globin vesolja ali bi bil raje srečno zabubljen v svojem malem, v nulo poštirkanem ozvezdjecu? Pri izbiri imaš proste roke, vsakršna aktivnost pa prinaša nagradne značke in nove pripomočke za bildanje ladjice, s katero potuješ med ozvezdji. Ta je tvoja edina neposredno nadzorljiva enota, kar je po prejšnjih strateškostih kar malo nenavadno. No, kakorkoli obrneš, so bistvo spet začimbni plini, ki se sukljajo iz globin planetov. Novost so različni vonji, ki se ločijo glede na redkost in s tem ceno. Za polnjenje prašička moraš sesti na donosen vir in nato s tipanjem trga ugotoviti, kje lahko surovino najbolje vnovčiš. Ker ni skoraj nič samodejno, moraš v debeljenje bančnega računa vložiti precej dela in mikroupravljanja.

S tem je povezano tudi dejstvo, da planeti postanejo res rodovitni šele, ko jih dodobra obdelaš. Prva stopnja je postavitev kolonije, čemur sledi ubadanje s podnebnimi razmerami in prehransko verigo. Tu oblo poseliš z rastlinami in živalmi, primernimi za trenutne razmere. Slednje izboljšuješ s posebnimi orodji, planetom spreminjaš relief in jih celo barvaš. Med obletavanjem srečuješ tuja ljudstva, s katerimi vzpostaviš diplomatske in trgovske stike. Nalagajo ti tudi poslanstva, ki segajo od iskanja relikvij prek transporta bitij do ugonabljanja političnih nasprotnikov (z laserjem, kajpak). Medtem ko se mudiš po medzvezdnih opravkih, se doma mimogrede nakuha kaka grdobija z razbojniki ali ekološko katastrofo, tako da pravega miru zlepa nimaš. Res se začne vse skupaj ponavljati, a vesolje je po začetnem mrtvilu bera res bogatih možnosti in vsebine.

Sporova duša, urejevalnik, tu pride nekoliko manj do izraza. A medtem si verjetno že pogruntal, kaj pomeni masovno enoigralstvo. Večigralstva v pravem pomenu ni, saj vsakdo dela potičke v svojem peskovniku. Spletna povezava pa igri kljub temu vdihne življenje, saj omogoča, da se stvaritve razpršijo po Sporovem mrežju in so na voljo vsakomur. Po tvojih planjavah tako tacajo bitja, ki so jih ustvarili drugi, kasneje pa se jim pridružijo vozila in hišice, saj vse to izdelaš sam. Domet te poteze je težko opisati z besedami, saj česa podobnega še nismo videli. Spletno občestvo je neizčrpen vir vsebine in zamisli, prav tako si lahko najljubše osebke dodaš na listo prijateljev.

Toda čeprav je urejevalnik s spletno komponento vred izjemno dodelan, te vseeno zbode, kako malo imaš pravzaprav vpliva na učinkovitost stvaritve. Oblika in velikost nista pomembna za uspeh, važne so le statistike posameznih delov, recimo gobca za grizenje in šap za praskanje. Ostalo je estetika. Podobno je pri vozilcih, kjer je čisto vseeno, kako in koliko topništva jim namontiraš. To malce ubije dizajnerski zanos in še poudari dejstvo, da Spore bolj kot na globino stavi na širino.

Za igranje je na voljo slab ducat praznih scenarijev, vendar ima vsak le eno shranjevalno mesto. Da je neudobje še bolj temeljito, kopiranje ni mogoče in med igranjem celo ni knofa za včitanje zadnjega shranjenega položaja. Razumem, da so hoteli poudariti daljnosežnost vsake odločitve, a še vedno je to špil. Če ti lokavi župan zaradi prenizke ponudbe pokaže sredinec ali po nerodnosti zanetiš kako vojno, moraš skakati v osnovni meni in vse skupaj ponovno zagnati, če nočeš še dolgo plačevati za svoje napake.

Spore je čuden tič, ki se ga ne moreš nagledati, a te potihem jezi. Namesto da bi skozi stopnje gradili na pretanjeni lepoti evolucije, je ta le predpražnik končnemu skoku v vsemirje. In ko se dotično naposled razpostre pred tabo, se vprašaš, ali je glomazna galaksijada sploh potrebovala uvod. Odgovor je da in ne. Prisotnost v vseh fazah razvoja je čarobna, vendar je pod kožo precej enostavna. Če Tros tako pogledaš z zdrave razdalje, vidiš, da v njem odseva taista stvariteljska filozofija, ki preveva urejevalnik: končnega rezultata ne bi jemali enako, če ne bi bili prisotni v vsaki od faz razvoja, kakor enostavne te že so. Spore je tako lep primer nečesa, kjer je celota več od vsote posameznih delov. Ni popoln in ni prinesel čisto vsega, kar se nam je pletlo po glavah, ker smo pričakovali preveč. Je pa edinstven in vreden, da ga preizkusite.

Navi ustvari nekaj zgodovin in prazgodovin, nakar ugotovi, da so se začele čudno ponavljati.

82

vizionarska in nenavadna ✔ nadmočen urejevalnik ✔ spletno enoigralstvo je izjemna zamisel ✔ širina brez posebne globine ✖ deli so na silo sešiti skupaj ✖ okorno shranjevanje ✖

Maxis / Electronic Arts



● Pri pogozdovanju ugrabljaš bitja iz že razvitih ozvezdij in jih nosiš na želen planet. Vsakega posebej, pri čemer gumbki niso prav zgovorni. Na srečo imaš radar, pa tudi razmnožijo se sama.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Finski Bugbear je razbijaško dirkačino Flatout 2 (J157, 72) lani poleti pod tem podnaslovom predelal za xbox 360, pri čemer je ohranil enako vsebino, le modele in teksture je podrobnil, nakar jo je leto dni kasneje na začudenje vseh splovil še za PC. Skrajni pokol tako vključuje iste steze, iste avtomobile, isti red prvenstev, iste nadgradnje, iste frise in iste 'športne' discipline kot dvojka. (Ampak to ni tak 'isti', ki ga marsikdo v pogovornem jeziku uporablja kot sopomenko za 'podoben', marveč čisto strokoven in dobeseden 'isti'.) Novost je podpora mreženju v osem čez Windows Live, kar naj bi doprineslo k bolj podprtemu večigralstvu, a je v končni fazi pirova zmaga. Omenjeni servis zna storjevati težave (na splošno in v tej igri – če se spočetka recimo ne vpišeš, se napredek v enoigralstvu znabiti sploh ne bo shranjeval), za nameček pa so povezovanje po LANu zabrisali ven.



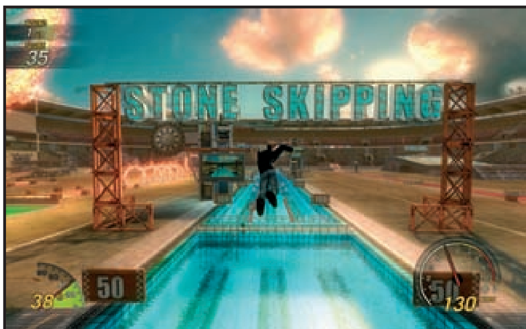
● Zaletavanju in trkanju navzlic je še vedno treba čim hitreje prepeljati ciljno črto. Zmagovanje na vsaki dirki ni nujno, važno je, da ste v končni razvrstitvi na stopničkah.



● Avtorji bi morali imeti vsaj toliko vesti, da bi na škatlo napisali, da gre za preoblečeno dvojko.

Docela prenovljena je edinole knjižnica dvajsetih nabijaških komadov. Ti so bili špica že poprej in tudi zdaj hudo pripomorejo k vzdušju.
Kdor 'predhodnika' ne pozna: Ultimate Carnage je arkada, kot se zagre, in takih na računalnikih manjka. Nadzor je v redu, ovinkavost prog je solidno speljana, dobrodošla so cepljenja in bližnjice, vse pa je podrejeno uničevanju okolice. Fora FlatOuta je namreč v rušenju ob- in nacestne robe, kot so ograje, kandelabri, lope, odri in table. V tem pogledu serija nima tekmeca in res je zabavno, ko stožci, gume in planke napolnijo zrak. Na žalost še vedno obstaja vrsta nepremakljivih objektov (šlepar, bajte, stebri ...), kar je bilo neposrečeno in očitanja vredno že v dvojki – zdaj, v tako imenovanem 'next-gen' naslovu, pa še toliko bolj. Drug ponovljen minus je slaboumna odločitev, da brezprizivno vedno štartamo zadnji (prej je to pomenilo na osmem, zdaj na dvanajstem mestu). To je že samo po sebi zajebavanje v glavo, povrhu pa smo prikrajšani za oranje deviške steze, kajti večino ovir načnejo sotekmovalci, tako da nam ostanejo le še trske. Ker destruktivnost prinaša nitro, smo zanj posledično nepravično opeharjeni. Gnilo! Nasploh nitru nekaj fali, saj je le delno osmišljen. Načrtno zaletavanje je na primer vprašljive vrednosti, ker dobljeni pospešek često doprinese le toliko, kolikor nas je rušenje zavrlo. Poleg tega v zadnjem krogu ni več česa zgaziti, kar pomeni počasnejšo in manj vzburljivo vožnjo. Glasujem, da bi bil do NO2 takisto upravičen ob dobro speljanem ovinku, prehitevanju, najboljšem vmesnem času ... To bi zlasti poživilo šofiranje z živimi sotrkovalci.
Poleg objestne vožnje je FlatOutu lasten element iz-let voznika ob trku. To se zdaj med dirko zgodi redkeje kot prej, kar je čisto v redu. Temelji pa na tej pogruntavščini dobrih deset športov (kot uvodoma rekši, vsi so isti kot v dvojki): lučanje šoferja v daljino in višino, ciljanje tarče, podiranje kegljev in podobno. Večina jih posiljenih in nezabavnih že na kratek rok.
Za prvenec so Finci pogruntali svež flatoutovski recept, nakar so ga v dvojki le količinsko nadgradili, tole pa je en velik nateg, celo za polno ceno, kakršnih je na srečo malo (EA se recimo za Need for Speede potrudi izdelati vsaj novo vsebino, čeprav po enaki šabloni). Niti enega klinčevega ghost cara se jim denimo ni ljubilo vdelati. Številčna ocena zato ne pride v poštev, besedna pa je: enostavno smešno.
Toda objektivno gledano je igra za nekoga, ki dvojke ni špilal in mu takole volaniziranje diši, čisto spodoben nakup. ***LordFebo***

Bugbear / Empire **40 EUR**



● Če štejem še Head On, različico za PSP, je tole že tretja inačica FlatOuta 2. Novosti ni niti v mini igrah katapultiranja voznika. Jebem jim patrije, finske lenobe!

NOITU LOVE 2: DEVOLUTION

Beat 'em up, ta zvrst častitljive starosti, je v zadnjem času polagoma mutirala. Osnovna formula hoje in pretepanja je doživela poglobitev borbe, recimo v težkokategornikih tipa Ninja Gaiden, ki so jih navdihnile zapletene pretepačine. Noitu Love 2, finalistka letošnjega festivala neodvisnic IGF, pa se na to požvižga in starošolsko zapelje žanr od tam, kjer ga je pustil prehod v 3D, v drugo smer ... Ter v odličnost.
Podoba se tega ne trudi zakriti. Igra, ki jo v dveh razsežnostih spremljamo od strani, sicer teče v patinasti ločljivosti 320 x 240. A ti maloštevilni piksli so vkup dani v podroben, lepo animiran svet, poln samosvoje oblikovanih nasprotnikov in okolišev ter megalomanskih šefov, ki v barvitih eksplozijah cvetijo vsevprek. Vtisu ne škodi posrečeno odbita MIDI-glasba, ki se odlično vklaplja v adrenalinsko dirjanje po prizoriščih.



● Kot marsikaka odličnica je tudi Noitu Love 2 delo enega samega človeka. Spet Finca!

Izgovor za destrukcijo je lahkotna zgodbica o napadu zlobnjaških robotkov, ki nas vodi po mestu, polnem različnih časovnih obdobij. Skoznja se po malenkost drugačnih poteh sprehodimo s tremi liki, od katerih ima vsak svojo nadzorno shemo. Ravno v shemah tiči najočitnejši premik v zvrsti: še vedno se premikamo s tipkovnico, a za mlatenje ter nažiganje uporabljamo miško, kar v temelju enostaven boj z le nekaj potezami za vsak lik obdari z izredno natančnostjo ter gibčnostjo. Po zaslonu švigamo z WSAD, da je veselje, napadamo z levim gumbom in postavljamo energijski ščit z desnim. S premikanjem glodalca nadzorujemo muho, ki omogoča skok k sovražnikom, grabljenje vročih točk in podobno, medtem ko posebne napade prožijo enostavne geste z mišjo. Liki so pokloni vsak svojemu žanru, katerih osnovne nadzorne sheme povzemajo, a jih hkrati nadgradijo tako z napaberkovanimi kot izvirnimi elementi. Tako Noitu Love 2 skombinira pretepačino, streljačino in celo utirjeno streljanko, kar je vse začinjeno z nekaj ploščadenjem. A vendarle je sistem prijluden in hitro zapopadljiv.
Gladek nadzor hkrati spusti z verige vratolomen tempo. Špil šiba naprej s tobogansko hitrostjo, saj osupljivo pisani pristopi, okolja in šefi butajo vate kot do-



● Prebiti se mimo vseh ovir je stvar tako dobrega merjenja kot spretnega premikanja. Pri obojem se ti nadzor niti malo ne zoperstavlja.

vršen ognjemet. Količina izvirnih idej, ki jih je finski avtor Joakim Sandberg natrosil v Devolution, vsako zase izpilil ter jih serviral v slasten igralni grižljaj, je izjemna. Niti sledu ni po umetnem podaljševanju izkustva: zdaj te premetava po velikem dvigalu, nekje drugje se špil poigrava s klasično vesoljščino, drugje spet boj z nasprotnico nenadoma prekine večji šef, proti kateremu se nato družno borita. Na drvečem mlinskem kolesu. Niti ena zamisel ni ponovljena ali odveč in kar se tiče intenzivnosti izkušnje, se lahko Noitu Love 2 kosa z najboljšimi akcijadami.



● **Šefi so močna plat Devolutiona in bleščeče žarijo kljub nizkoločljivostni grafiki.**

Češnja vrh kupa železja so šefi, katerih fetiširanje avtor odkrito priznava. Njih pogostost, domišljijskost in premišljenost so lahko le delo posvečenca, ki je zavrnil vse, kar se zdi preveč znano. Na kakega nižjega poslovodjo naletimo domala vsako drugo minuto, večji kalibri so na spisku dvakrat na nivo, vsi pa so zapomnljivi, zviti ter v nečem posebni. Med šefovsko menažerijo med drugim spadajo roza samurajka z gromozanskim kladivom in robotski jazz kvartet na vrtljivem odru, vse po vrsti pa je užitek tolči.

Ob taki nabitosti je skorajda razumljivo, da je igra kratka, saj ob prvem skozihodu na osnovni težavnosti traja le kako uro in pol, če si vsaj malo spreten. Škoda tudi, da ne pozna načina za dva. Vendar nato čakajo še ostala lika, ki prispevata drugačen nadzor, in višji zahtevnosti, ki nudita orenk izziv ter nova obnašanja šefov. Za nameček te zadeva na koncu nivojev oceni v slogu Devil May Crya. Če jo končaš le enkrat, je nisi okusil niti četrtine, saj poanta leži v mojstrovanju slastnih izzivov.

Vsekakor je ta retro mojstrovinica, ki jo prodajajo na *www.konjak.org* (demo je na natlačenki 177) in bi morala ugajati vsem ljubiteljem Viewtiful Joa, Metal Sluga ter Gunstar Heroes, vredna svojih ušivih 20 dolarjev. Ne tvegam z izjavo, da sodi med najboljše igre letošnjika. Neodvisne, pa tudi širše. ***Vandrovec***

Konjak Games 20 $



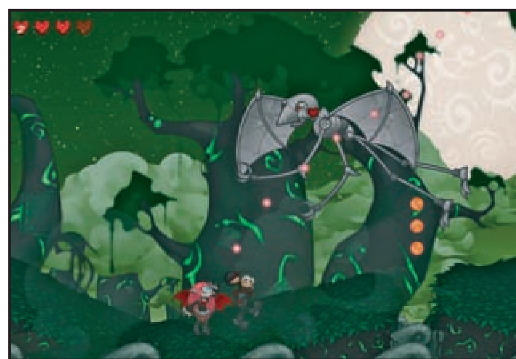
● **O Metal Slugu si lahko preberete v Jokerju 166, Gunstar Heroes pa že še pridejo na vrsto.**

ETERNITY'S CHILD

Obog prašičjega trakuljastega digitalnega sranja in gobavo razpadlih nitendovih palcev, po katerih radostno gomazijo ličinke! Gledi, v oblaku smrdljivega kadila polagam na oltar največji poklon zadnjih let tebi, vladarju igrognusa! Eternity's Child je to, igrica prelestnega imena in lepega videza, ki se zgleduje po otroški slikanici – a neznansko mazohistične nravi, ki jo je načrtoval nekdo z veliko smisla za inkvizicijske postopke.

Drugače si ne znam razlagati dejstva, da je ta s strani gledana skakačina celo tega Tvojega ponižnega služabnika, ki je vajen vsega hudega, nepovratno razpizdila že po pol minute. Počasni, z udi opletajoči pobič, ki ga vodiš, je namreč ostudno neroden, stik z robovi ploščadi je narejen tako obupno, da stalno padaš v prepade, zaslon pa se pomika tako po polževo, da ja nič ne vidiš. Temu navzlic ti špil stalno postavlja na pot platforme, na katere je treba ultra natančno skočiti, in horde zoprnih sovražnikov. Le-te pubecova sotrpinka, ki lebdi ob njem, strelja glede na vodenje kurzorja z miško in stiskanje levega gumba. Seveda je pri tem blazno neučinkovita, saj gnusobice razpadajo na manjše, ki te dalje obletavajo, da moraš bežati. Kdor je igral Noitu Love 2, bo na mestu umrl od trpkega smeha. Receptek igra ponavlja, dokler se ti ne zmeša od frustracij, kar se mi je zgodilo po približno pol ure, na drugem nivoju. S tem, da sem človek, ki je obrnil Ninja Gaiden, torej VEM, kaj je premagovanje trdovratnih ovir.

Hec je pač v tem, da Eternity's Child ni izziv, ampak nepravično, zanič sestavljeno, preizkusnim iztrebkom konkurirajoče, vobče butasto govno, za katerega me malo briga, kaj nudi v nadaljevanju, saj je treba v njegovih prvih tridesetih minutah daleč preveč trpeti. Povrhu se ne izkaže niti z zgodbo, ki je manj kot zanikrna, niti s tehnično platjo, saj hroščev ne manjka niti mesec po izidu. Kurbarija sprva ni znala s Steama, kjer jo prodajajo za le navidezno ugodnih 5 $, niti samodejno pobrati popravka, medtem ko uporabniki poročajo o cisterni težav. Zadnja zaplata je dodala nekaj natančnosti pri stiku dečka s ploščadmi, a daleč od tega, da bi špil zaradi tega ratal dober. Še vedno je kul edinole za zaklinjanje bogu digitalnega sranja. Nemara bo ob tako obilnem daru zadovoljen in nas bo malo pustil pri miru. ***Sneti***



● **Na statičnih slikah je Otrok večnosti videti prav slasten, kar je tudi razlog, da smo ga napeto pričakovali. Skoraj ni besedi za to, kaj smo naposled dobili.**

Silver Sphere Studios 5 $

QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

Razmišljali smo o otvoritvi retro rubrike, vendar tole ni to. Gre namreč za opisek predeleve Sierrine uspešnice iz leta 1990. No, predelava je zelo laskav izraz, saj izdelek sledi modelu prejšnjih dveh naslovov krožkarske firme AGD Interactive, torej prebarvanih King's Questa I in II. To pomeni, da 'novi' Quest for Glory II ni več videti star osemnajst, marveč le še petnajst let. Ločljivost ostaja 320 x 200, edino barve so se s palete EGA (16) pošestnajsterile v VGA (256). Drugače pa je vsebina enaka do zadnje vrstice dialoga, vključno z originalnimi jajčki (recimo onim z gledanjem nage princeske z rentgentskimi očali). Dodane so le dve ali tri nove hecnosti. Za novočasno olajšavo sta vdelana pomočnik za bojevanje in rahlo poenostavljeno tavanje po blodnjaškem začetnem mestu Shapeir. Izvirni vtipkovalni vmesnik so zamenjale kasnejše Sierrine ikonice, razen tega pa je igranje tako, kot je bilo v davnih časih.



● **Poklic – čarodej, bojevnik ali zmikavt – vpliva na način borbe in cehovske naloge. Kolikor se spomnim, je edinole s tatičem mogoče opraviti vse kveste, le spočetka ne smete nobene lastnosti pustiti na ničli.**

No, če pričakujete avanturo, ste se ušteli. Quest for Gloryji so namreč sierrovski frpji. To pomeni, da so resda videti kot klasične hišne pustolovščine, vendar je mehanika igranja drugačna in bolj dinamična. Tu so poklici, tu so statistike, to so boji, tu so kvesti in tu so izkušnje. Svoje dni je bil pristop svež in dobro sprejet in tudi sam imam na serijo lepe spomine. A moja sprva hrabra namera je po ponovnem preigranju kmalu jenjala, zakajti igralnost dandanašnji enostavno ne sede več. Pri starih avanturah ni te težave. Tam pač v svrho zgodbe in mozganja ob ugankah pozabiš na edini starinski element, videz. Tu je takih ugank komaj kaj, veliko pa je duhamornega blodenja po puščavi in mestu, nenadnega umiranja ter neposrečenega bojevanja, pri katerem moraš ob pravi sličici animacije pritisniti na ustrezno tipko. Dodatna cokla je nepotrebna postavka 'vzdržljivost' (stamina), ki ob naporih hitro pada in rani smrti botruje večkrat kot izguba življenjske energije. Ni kul, četudi je najbrž svojčas bilo.

Špil je na natlačenki, zato mu lahko date priložnost, a sem prepričan, da bo večino minilo, preden bodo v labirintu našli menjalnico denarja in s tem sredstva za nakup zemljevida ter kompasa. AGD Interactive, ki jim gre vse spoštovanje za voljo in energijo, bi storili bolje, če bi predelali Space Quest II, kot so sprva načrtovali. Oziroma naredili kaj frišnega. ***LordFebo***

AGD Interactive zastonj (natlačenka)

Disk-usija

Ponovno se je primerilo, da je Luni nabral za par terabajtov diskovja in poprijel za štoparico. Ko je to storil nazadnje, je bil zaradi manka napredka potrt še tedne. Se je depra ponovila?

Trdi diski za razliko od grafičnih kartic in procesorjev niso nekaj, kar testiramo vsak mesec. V primerjavi z ostalimi komponentami računalnika se razvijajo s polžjo hitrostjo in če bi o njih pisali pogosto, bi brali večidel enake tekste z malenkost spremenjenimi številkami. Meni bi to znalo ustrezati (kopiraj/prilepi za zmago!), vi pa bi ob branju najbrž kinkali. Njihovi proizvajalci sicer ustvarjajo občutek, kot da se na področju vseskozi nekaj dogaja, a pregled zadnjih let razkriva, da ni tako. Poštenega napredka smo bili deležni samo in le na področju gostote zapisa, česar posledica so 1,5-terabajtni pogoni. Vse ostalo je do pičice enako. Oblika in zasnova ostajata identični točno dvajset let, sučna hitrost je zabetonirana pri 7200 obratih, dostopni časi se niso spremenili od pamtiveka, nad ploščami iste razsežnosti lebdijo zasnovno slične glave ... Varno je reči, da je inovacija v industriji magnetnih diskov redkejša kot pri pretepaških franšizah.



Natovarjanje diskovne enote IBMovega RAMACa za prevoz na svetovno razstavo v Bruselj leta 1956. Danes imamo stokrat več na palcu.

"Aha!", boste sedaj zmagoslavno vzkliknili, "zato pa imamo SSDje, ki podirajo hitrostne rekorde, med delovanjem ne zvenijo kot pokvarjen traktor in delajo sendviče s pršutom!" Na to lahko odgovorim samo z žalostnim skomigom, kajti čeprav povedano ni neresnica (razen sendvičev), boš v trgovini prej zasledil Osamo kot katerega od famoznih flešnikov. Leto 2008 so napovedali kot pravi čas za preboj SSDjev, toda doslej se ni zgodilo nič. Celični diski so še vedno žafransko dragi in pri nas dobavljivi samo po naročilu. Ne dvomim, da bodo nekoč prodrli v vsak računalnik, ampak nič ne kaže, da se bo to zgodilo v doglednem času. Morda bo plaz sprožil Intel, ko bo koncem leta splovil svojo serijo SSDjev za domače uporabnike. Morda tudi ne.

Zato nam ne ostane drugega, kot da hrambo velecenjenih podatkov zaupamo sučnim ploščam in bralno-pisalnim glavam. Tako sem zbral vse ta čas aktualne modele in jih popeljal na testni poligon. Pod drobnogled sem vzel najboljšo izvedenko vsakega od štirih temeljnih proizvajalcev, se pravi (po abecedi, da ne bo izgredov) Hitachija, Samsunga, Seagata in Western Digitala. Po vrsti je šlo za terabajtne beštije, ki se hvalijo z najvišjo hitrostjo in najnižjimi dostopnimi časi. Dva modela je prispevala le zadnja fabrika, saj poleg navadnih diskov pravkar trži novega velociraptorja, pošastka s sučno hitrostjo 10.000 onm.

Hreščanje pod pokrovom

Ker o diskih nismo podrobneje spregovorili že leta, se spodobi, da osvežimo teorijo. S sektorji, krmilniki in vrstami ploščnih premazov ne bom najedal, osredotočil se bom na dejavnike, ki neposredno vplivajo na poskočnost.

Najvažnejši je hitrost vrtenja podatkovnih plošč. Čim hitreje se te sučejo, več podatkov se v časovni enoti znajde pod bralno-pisalno glavo in večja je skupna zmogljivost. Malce depresivno je zato, da je sučna hitrost že dolgo omejena na konstantnih 7200 obratov na minuto. Edina domačemu življu dosegljiva alternativa je omenjeni WDjev dinozaver, ki se vrti z za strežnike tipičnih 10.000 onm. Drugače obstajajo tudi diski s 15.000 obrati, toda v namiznih računalih jih ne boste videli. Čemu taka odločitev proizvajalcev, nam ni dano vedeti. Uradna razlaga je, da bi se poskočnejši diski eksponentno bolj greli in proizvajali neprimerno več hrupa, toda ob velociraptorju in napredku v sestavi materialov temu ne gre verjeti. Po mojem je za vsem skupaj teorija zarote, v kateri glavno vlogo igrajo pritlikavi slačifantje.

K sreči obstaja še en, manj očiten način za dvig zmogljivosti. Pretok podatkov se da zvišati tudi tako, da povečaš njihovo gostoto na plošči. Čim več logičnih ničel in enic stlačiš na kvadratni milimeter, tem več jih bo pri konstantni hitrosti brzelo pod glavo. Iz enakega razloga se DVDji ne vrtijo enako hitro kot CDji, novodobni blu-rayi pa so še bolj ležerni. In ravno v ta vidik tovarne vlagajo največ truda. Ne mine leto, da katera od njih ne bi naznanila iznajdbe novega površinskega premaza ali evolucije v sestavi bralno-pisalnih glav, kar vodi k večji gostoti. Danes uporabljamo perfektno gladke steklene plošče, prevlečene z dvema premazoma magnetno občutljive snovi (najpogosteje na osnovi kobalta), čez katere na zračni blazinici lebdijo glave. Pri tem so na voljo tehnologije, ki nas bodo popeljale daleč čez trenutno mejo 334 gigabajtov na eni plošči. Večanje gostote pa ne vpliva blagodejno le na hitrost, marveč tudi na glasnost, segrevanje in življenjsko dobo diska. Pomislite: motorčki so pri premikanju manjšega števila prostornih plošč manj obremenjeni kot pri sukanju palačinkaste torte. Povrhu se zmanjša verjetnost za napake, saj že fizični obstoj plate predstavlja malenkostno tveganje. Kjer smo njega dni za pol tera potrebovali petero plošč, danes 1 TB dosegamo s tremi.



Plošče modernih diskusov so videti kot ogledalo. To je fotka prastarega modela, ki je uporabljal magnetno občutljiv železov oksid.

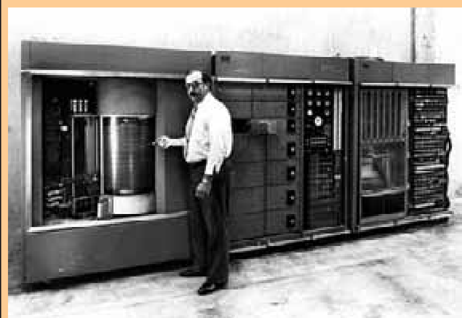
Naslednji vsepomembni dejavnik je dostopni čas ali s tujko access time. Gre za zamik med izdajo povelja za branje oziroma pisanjem in trenutkom, ko glava odpujsa na ustrezno mesto ter prične služiti kruh. Med branjem ali pisanjem velikih datotek to ne igra vloge, zato pa pride do izraza, ko mora pogon v zaporedju dostopati do drobčkanih filetkov, razmetanih po različnih sektorjih plošč. Zamik je v največji meri odvisen od sučne hitrosti plošč in sestave motorjev, ki poganjajo ročico z glavo. Za prvo smo že ugotovili, da se ne spreminja, žal pa podobno velja za motorčke. Na tem področju nismo videli revolucije, odkar je Conner vpeljal prvi pogon s tuljavo, zato so latence že leta bolj kot ne enake. V strežniškem svetu se gibljejo okoli petih milisekund, med domačimi 7200-obratneži pa med osmimi in dvanajstimi milisekundami. Pri tem je treba upoštevati, da proizvajalci pri navaja-

HIŠTORIJA DISKOV

V današnjiku terabajtov in gigazložnih nalinijskih e-poštnih računov si je težko predstavljati, da še par desetletij tega računala sploh niso imela trajne shrambe. Ljudakeljni so programe vpisovali vedno znova, vsakič, ko so jih želeli uporabljati. Razen tega, da si se hitro priučil brzinskega desetprstnega tipkanja, dotično početje ni bilo blagodejno za živce, zato so bile težnje k hrambi podatkov naravne.
Prvi tak medij je bil čisto navadni papir oziroma legendarne kartice, na katerih so zaporedja luknjic predstavljala bite. Ker papir ni najbolj odporna zadeva, posebej če ga uporabljaš kot podstavek za plastenke kokakole, so jih v štiridesetih letih prejšnjega stoletja zamenjali z vakumskimi cevkami, te pa z magnetnimi trakovi in kasetami. A nobena rešitev se ni mogla primerjati z revolucijo, ki jo je leta 1956 vpeljal Veliki Modri oziroma IBM – z magnetnim trdim diskom.



1956 – Mogočne pogonske motorje prvič zažene IBM RAMAC ali Random Access Method of Accounting and Control. Pošast je zapakirana v dve škatli velikosti zmrzovalnikov in vsebuje nič manj kot petdeset 24-inčnih plošč, prevlečenih s kovinskim oksidom. Kapaciteta je nevidenih 5 milijonov bajtov oziroma 5 MB, se pravi en povprečen mp3. Ker je predrag celo za vladne in raziskovalne ustanove, ga ponujajo v najem za 35.000 dolarjev letno. Preračunano v današnjo valuto bi to naneslo okoli četrt milijona zelencev!



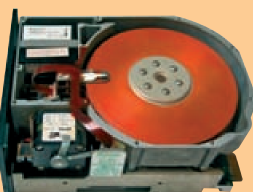
1962 – Do naslednjega preboja mine debelih šest let. Veliki met ponovno uspe IBMovim inženirjem, ko vpeljejo prapraprededka modernih bralno-pisalnih glav, ki na zračni blazini lebdi manj kot milimeter nad površino plošč. Noro! Pogon 1301 oziroma advanced disk file je zato približno tisočkrat hitrejši od RAMACa, vsebuje pol manj plošč in hrani celih 28 megabajtov retro pr0na.

1964 – Čeprav tehnologija ni povezana (le) z diski, iznajdba mehanizma za sprotno odpravljanje napak CRC (Cyclical Redundancy Check) opazno poveča uporabnost in zanesljivost podatkovnih shramb. Dandanes jo v taki ali drugačni obliki uporabljajo v praktično vseh nosilcih.

1965 – Vsega tri leta po 1301 predstavijo model, prvi disk z izmenljivimi ploščami. Izdelek se izkaže za zelo priljubljenega.

1973 – Spet IBM, porkamotorka! Z verzijo 3340 za - črtajo smernice trdih diskov za osebne računalnike. Zadeva uporablja dve osi za plošče, od katerih ena omogoča zamenjavo. Od tod nadimek 30-30 (po načrtovani kapaciteti plošč) oziroma winchester (po slavni puški). Disk je povrhu čisto zaprt, kar omogoči zmanjšanje razmika med glavo ter ploščami in vsesplošno pohitritev. Winchester podre vse rekorde.

1978 – IBMov inženir Norman Ouchi patentira 'sistem za obnovo podatkov iz enot z napako' in s tem zabetonira temelje za polja RAID. Prva praktična uporaba se sicer zgodi šele leta 1987, ko skupina študentov z univerze v Berkeleyju združi par diskov in ju sistemu predstavi kot enega samega.

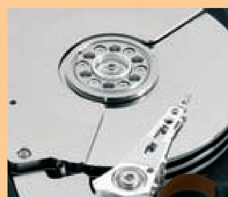


1980 – Pozornost javnosti pritegne neznano podjetje Seagate, ki uspe diskovje stlačiti v 5,25-palčno ohišje, akoravno dvojne višine. Naprava ST-506 zmore shraniti 5 MB, toda hitro jo nasledi verzija ST-412 z uporabnimi desetimi megabajti. Slednjo požegna IBM in jo prične vdelovati v svoja računala PC, zato ji pripada titula prvega velikoserijskega diska za (tudi) domače uporabnike. To leto pade še en pomemben mejnik: gigabajt prostora v eni sami napravi. Preboj uspe IBMovemu modelu 3380, gigantski šatulji velikosti pralnega stroja s ceno 40.000 takratnih zelencev.

1983 – Še eno neznano podjetje Rodime proizvede prvi 3,5-inčno enoto. To velikost kot standard uporabljamo še danes. Zanimivo je, da so se Rodimovi izdelki prodajali kot skupek pogona ter kontrolerskega vezja in se jim je reklo 'hard card'.

1986 – Conner upokoji dotlej standardne tračne motorje, saj za premikanje glave v svojem CP340 uporabi tuljavo. Pospešek je fantastičen, zato ne preseneča, da se njihov disk s 40 MB prostora znajde v marsikaterem računalu. Tudi slovenskem.

1988 – Conner izda triinpolpalčni pogon polovične velikosti, torej prvega, ki bi ga lahko z nekaj mižanja na eno oko zamenjali za današnjega. Istega leta fabrika PrairieTek odgrne zastor z 2,5-inčnega modela in s tem zakoliči obliko prenosniškega diska.



1991 – IBM pošlje klasično oksidno magnetno plast na smetišče zgodovine, ko plošče modela pacific obleče v tanko plast kristalov (thin film media). Inovacija je sprva omejena na strežniške pogone, vendar hitro preskoči izdelke za ruljo, kjer ustrezno posodobljena še vedno vztraja.

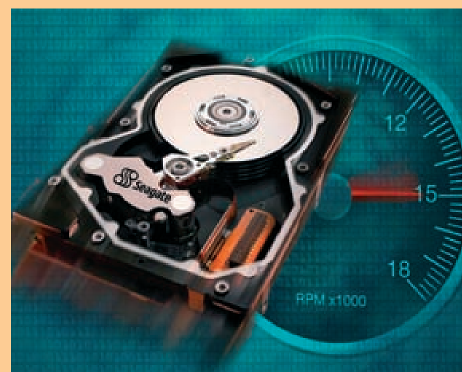
1993 – Seagate postavi trend, ki se ga proizvajalci držijo še danes. Njihova barracuda vpelje sučno hitrost 7200 obratov na minuto in pobere hitrostne rekorde. V notranjosti se skriva deset plošč z vrtoglavo skupno prostornostjo dveh gigabajtov.

1997 – IBM vpelje tehnologijo GMR oziroma giant magnetoresistive heads, s čimer obilno poveča gostoto zapisa. Prvi uporabniški disk s takimi glavami je veteranom dobro znani deskstar 16GP s prostornostjo 16,8 GB in presenetljivo nizko ceno. Prihodnje leto ga nasledi verzija 25G z, uganili ste, 25 GB. Isto leto se rodi vmesnik ultra ATA/33 s prepustnostjo 33,3 MB/s in nemudoma postane standardni priklop.

1998 – Seagate znova pokaže, kako streči stvarem. Strežniški disk cheetah se zasuče z 10.200 obrati na minuto. Jiiihaaa.

1999 – IBMu uspe v diskovno miniaturo microdrive velikosti pomnilniške kartice compact flash stlačiti 170 oziroma 340 megabajtov, pozneje celo en gigabajt. Gizmo se naseli v mokre sanje vseh fotografov.

2000 – Ponovno Seagate, ponovno sučna hitrost. Cheetah x15 se vrti s petnajst tisoč obrati na minuto, česar še vedno niso presegli.



2003 – Predstavijo vmesnik serial ATA, po domače SATA, ki poveča prepustnost diskovnega vodila na 150 MB/s in odpravi kriminalno nepraktične diskovne kable IDE. Slednji kljub temu na optičnih medijih vztrajajo še dolgo, pravzaprav vse do danes.

2005 – Kako hitro padajo prostorninski mejniki ... Hitachi, ki je odkupil IBMov diskovni oddelek, izda model GST s kapaciteto pol terabajta. Že prihodnje leto Seagate naredi model s tričetrt tera.

2006 – Fujitsu predstavi tehnologijo HAMR (heat-assisted magnetic recording), ki teoretično omogoča podatkovne gostote enega terabajta na kvadratni palec. Diski HAMR bi naj luč sveta ugledali prihodnje leto, vrhunec pa bo pogruntavščina dosegla enkrat do 2011.

2007 – Hitachi v standardizirano 3,5-inčno ohišje spakira okrogel terabajt podatkov. Skorajda instantno mu sledijo drugi proizvajalci. O prostorninah se začnemo resno pogovarjati v terabajtih. Podjetje koncem leta predstavi najmanjšo bralno glavo na svetu, tako imenovani CPP-GMR (Current Perpendicular-to-the-Plane Giant Magnetoresistive), ki se bo kmalu udejanjila v modelih s prostornostjo do 4 TB.



Shrambice

Hitachijevi diviziji HGST (Hitachi Global Storage Technologies) ni bilo postlano z rožicami. Ustanovili so jo na ruševinah IBMovega diskovnega oddelka neposredno po blamaži z neslavnimi deathstari 75GXP, ki so crkovali kot za stavo. Toda pridni poševnookci se niso pustili zmesti in so zlagoma ter mukotrpno povrnili dobršen del ugleda. In to na najboljši način: s podiranjem rekordov. Če se osredotočimo na zadnjega, je bil njihov 7K1000 prvi pogon s prostornino enega terabajta, zdaj pa ponujajo že tretjo generacijo tako razsežnih diskov.

Njihovi zadnji družini se reče 7K1000.B, vendar je v trgovinah po vsem sodeč ne bomo videli še nekaj časa. Fronto zatorej drži dobri stari rekorder 7K1000, ki je že pred meseci upihnil prvo svečko. Častitljiva starost se pozna predvsem na gostoti zapisa, ki ne dosega sodobnejših tekmecev. 7K1000 uporablja 200-gigabajtne plošče, kar pomeni, da jih za dosego polne kapacitete potrebuje kar pet. Ostale značilnosti so spodobnejše: polnih 32 megabajtov medpomnilnika, deklarirani dostopni čas med 8,2 in 9,2 milisekundami, sučna hitrost 7.200 onm, vmesnik SATA2 ... Hkrati je enota naphana s tehnologijami za varčnost, tihost in predvidevanje udarcev, krmilniško vezje pa pozna tri različno šparovne načine delovanja, ki jih pretika glede na obremenitev. A še bolj kul je pogruntavščina TFC – Thermal Fly-height Control. V glave 7K1000 so vdelani drobčkani grelni elementi, ki s segrevanjem zračne blazine uravnavajo lebdilno višino. To se najbolj pozna na zmanjšanem številu napak med branjem, kar blagodejno vpliva tako na zanesljivost kot hitrost.



Zasnova diskov se ni spremenila že dve desetletji. Motorček s tuljavo premika ročice z bralno/ pisalnimi glavami, pod njimi pa se s konstantno hitrostjo suče torta pomnilniških plošč. Drugačni so šele SSDji (slika na desni), ki so od znotraj videti kot zdruznjeni ramniki. A kdo ve, kdaj jih bomo videli v domačih kišticah.

nju specifikacij ne upoštevajo vrtilne zakasnitve. V najslabšem primeru mora glava po postavitvi na pozicijo čakati poln obrat plošče, ki se pri 7200 onm pripeti v 4,2 milisekunde. V računalniškem svetu so taki zamiki nepredstavljivo veliki (latence osrednjega pomnilnika se merijo v nanosekundah, kar je za faktor milijon manj!) in ravno zato diski SSD predstavljajo ogromen korak naprej. Ker ne vsebujejo gibljivih delov, so zakasnitve neprimerno manjše. Pri vsakdanjem delu je razlika očitna!

Zadnji košček hitrostne puzle je diskovni medpomnilnik. Sestavljen je iz klasičnih ramniških celic in opravlja podobno nalogo kot drugod po abaku – po najboljših močeh se trudi omiliti počasnost svojega gospodarja. Z njim upravlja diskovni krmilnik, vanj shranjuje nedavno prečitane in zapisane podatke ter se trudi predvidevati, kaj bo muhasti uporabnik zahteval v bližnji prihodnosti. Čim večji je medpomnilnik, tem večja je verjetnost, da bo iskani kos v njem, zato ga enostavno ne more biti preveč. Najbolj poskočni pogoni so zato opremljeni z 32 megabajti rama, veliko jih ga vsebuje po 16 MB, nekateri ubožčki pa se še vedno trudijo z osmimi. Če le pomislim, da smo še ne tako dolgo nazaj uporabljali diske s 512 kilobajti ...



Njega dni je diskovne pogone vkup metalo ducate podjetij, toda z leti so propadla ali se združila v štiri pričujoče velikane. Od teh je edinole Samsungov posel mlajši od desetletja.

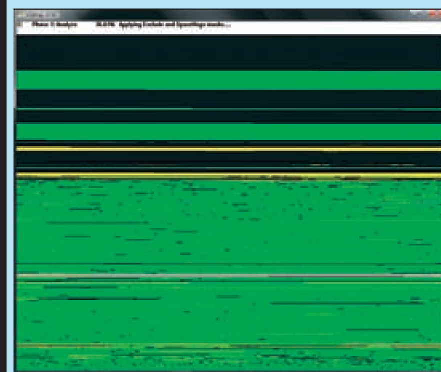
Samsungov strmi vzpon v diskovni industriji je brez primere. Nedolgo tega smo njihove shrambice smatrali za tehnološko inferiorne in v glavnem neprivlačne. Nato pa so predstavili spinpoint F1, prvi pogon s podatkovno gostoto 334 GB. Dotičnež je na voljo v kapacitetah od 500 GB do 1 TB in je med poznavalci vsesplošno priporočan. Razlog je jasen, kakor hitro pokukamo pod pokrov, saj disk uporablja največ tri podatkovne plošče in je v vseh pogledih običje sodobnosti. Medpomnilnika je za 32 MB, vmesnik je kakopak SATA2 s prepustnostjo 3 Gb/s, navedeni dostopni čas znaša 8,9 milisekund. Korejci so ga povrhu oborožili s paleto tehnologij, med katerimi izstopata noiseguard in silentseek. Takoj je jasno, da ciljata predvsem na zmanjšanje hrupa, in z veseljem poročam, da jima to uspe. Spinpoint F1 je najtišji med preizkušenimi pogoni in je v ohišju praktično neslišen. Svoje delo očitno opravljajo tudi mehanizmi za varčevanje, kajti shrambica je hkrati najhladnejša.

Seagate je trenutno vodilni med diskovnimi fabrikami in se rad širokousti s tehnološko naprednostjo. Zanimiv kontrast, saj so se še donedavna vedli skrajno zadržano in neradi razlagali o značilnostih svojih izdelkov. Dragulj njihove ponudbe za domače uporabni-

RAZKOŠČKANJE

Predstavljaj si zagato. Hočeš prečitati dobro knjigo, a glej ga zlomka, reč ni speta, marveč je vsak list na naključni lokaciji v izbi. Nekaj jih je za sekretom, par v koritu za rože, kak pod posteljo, videl si jih štrleti iz pomivalnega stroja in iz mame. Imaš sicer spisek, kako si sledijo, vendar moraš še vedno za vsakega posebej vstati in ga ročno pobrati. Ja, tako se počutijo fragmentirani diski, na katerih so podatki razmetani vsepovprek.

Fragmentacija je velika črna pika datotečnih sistemov. Pojavlja se v več oblikah in iz različnih vzrokov, vsem pa je skupno, da slabo vplivajo na zmogljivost in zdravje diskov. Branje razmetanih in predvsem razdrobljenih datotek, katerih koščki ležijo na vseh koncih in krajih, je za pogon naporno, saj mora mrzlično premikati glave, česar posledica sta gretje in hreščanje. Povrhu se ji ni moč izogniti, saj nenehno branje in pisanje različno velikih filetov prej kot slej privede do razpršenosti. Sodobnejši datotečni sistemi si sicer pomagajo z optimizacijskimi algoritmi, jabolčni HFS+ celo samodejno defragmentira datoteke, manjše od 20 MB. Toda meseci redne rabe bodo neizbežno privedli do histerično razpuščenega diska.



Še dobro torej, da je umetnost defragmentacije napredovala skladno z velikostjo diskov. Če bi danes rokovali s starimi orodji, ki so za ureditev stogigabajtnega pogona potrebovala debele štiri ure, bi bržkone raje kupili nov disk kot pognali Defrag. K sreči so na voljo spretnejši nuciniki, na primer drobčkani JkDefrag (*www.kessels.com/jkdefrag/* in natlačenka). Ta ni le naspidiran, saj 350-gigabajtneža obdela v manj kot uri, marveč zna datoteke na disku razporediti tako, da je dostop kar se da hiter. Velike filete recimo prestavi na zunanje sektorje, kjer je branje zaradi višje kotne hitrosti hitrejše. Lepa lastnost progija je tudi, da lahko praktično kadarkoli prekine in nadaljuje delo. Avtor je to izkoristil z delovanjem v zaslonsko-osveževalnem načinu, kar pomeni, da se disk vzdržuje, kadarkoli niste za računalom. Priročno, preverjeno in srčno priporočeno!



ke je barracuda 7200.11, ki obstaja v kar desetih izvedenkah. Gre za enajsto generacijo prvega pogona s 7200 onm ter edini disk, ki je na voljo v kapaciteti 1.5 TB. Preizkušena enoterabajtna različica vsebuje štiri plošče s po 250 GB, dočim je spisek ostalih specifikacij identičen konkurentom: vmesnik SATA2, 32 MB predpomnilnika, dostopni čas okrog 9 ms. Seagate zlasti ponosno izpostavlja energijsko varčnost in tehnologijo softsonic, ki naj bi barracudo postavila nazaj na prestol tišine. To ji deloma uspe, kajti disk je tišji tako od hitachija kot obeh WDjev, toda ušesom najbolj prijazen ostaja Samsungov model.

Pokukajmo še v malho strička Western Digitala. Podjetje je zanesenjakom in hitrostnim obsedencem dobro znano, saj vse od smrti IBMovega diskovnega posla suvereno drži zmogljivostni prestol. Na samem vrhu, daleč nad oblaki, je njihova serija pogonov s hitrostjo vrtenja 10.000 onm. To poletje jo je nadgradil najnovejši predstavnik z nadimkom velociraptor, ki se ponaša s spodobno kapaciteto 300 GB. Predhodnik je ponujal za današnje razmere mizernih 150 GB.



Takole je obličje ultimativne diskovne naspidiranosti. Resnično nam ni dano razumeti, zakaj WDjevemu zgledu z 10.000 obrati niso sledili še drugi proizvajalci.



Zadnjič smo v uredništvu razglabljali, koliko se uporabniki požvižgajo na zmogljivosti diskov. Upamo, da ste Jokerjevci bolj izobraženi in v nakup vlagate vsaj minimum premisleka.

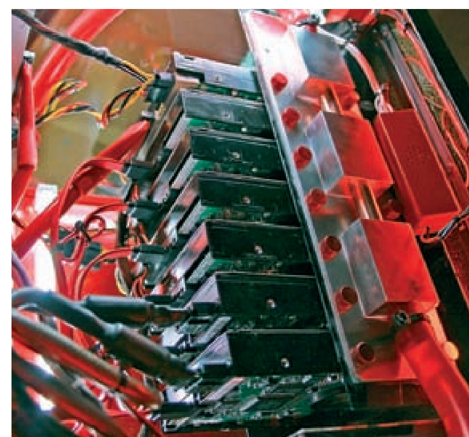
Pogonček je biser v več kot enem pogledu. Za začetek gre za disk formata 2,5 palca, se pravi prenosniške velikosti. Da pri nameščanju v namizna računala ne bi naleteli na težave, so ga obdali z ogromnimi hladilnimi rebri. A čemu so velociraptor zapakirali v manjše ohišje? Če izvzamemo manj zanimive razloge, kot sta varčnost in tihost, je najbolj pomenljiv vzrok manjša gibalna pot bralno-pisalnih glav. Velociraptor je zasnovan za brezkompromisno hitrost in možgankoti so ugotovili, da krajša pot botruje opazno nižjim dostopnim časom. Ti odtehtajo celo padec hitrosti branja na obodnih sektorjih zaradi manjšega obsega plošč. Dinozavrček drugače vsebuje dve plošči s po 150 GB prostora, na voljo pa je tudi različica z eno samo plato. Rezultat? Dirkaških 10.000 obratov na minuto, 16 MB medpomnilnika, dostopni čas med 4,2 in 4,7 milisekund (špric, špric!), najvišja neprekinjena hitrost branja/pisanja 120 MB/s. In vse to ob vrhunski zanesljivosti, kajti velociraptor je uradno namenjen strežniškemu okolju. Ou jea.

WD ponuja tudi manj znanstvenofantastične izdelke. Domačim uporabnikom namenjajo tri serije diskov caviar: črno, modro in zeleno. Zadnja se ponaša z varčnostjo, plava predstavlja zlato sredino, medtem ko je edini namen črne hitrost. Nas je kakopak najbolj zanimal caviar black, zato sem pod drobnogled vzel terabajtni model WD1001FALS. Če ne bil zapakiran v drugačno ohišje, bi prisegel, da gre za spinpoint F1. Tehnične lastnosti so skorajda enake, vključno z zasnovo treh plošč, podatkovno gostoto 334 GB in medpomnilnikom velikosti 32 MB. Črnuh se od tekmeca loči predvsem po WDju lastnih tehnologijah. Dvojni procesor po navedbah proizvajalca skrbi za naspidirano obdelavo krmilniških zahtev, stabletrac umirja vibracije ročice, notouch pa previdno parkira in zaganja glave ter s tem zmanjšuje obrabo. Caviar blue in green uporabljata starejšo tehnologijo z 250-gigabajtnimi ploščami in manjšimi medpomnilniki.

Diskovne dirke

Shrambice so poslanstvo opravljale v abaku, ki se je trudil posnemati sodobno, a ne preveč nafrfuljeno domače računalo. Za osnovo sem vzel dokazano Asusovo ploščo P5W DH deluxe s procesorjem core 2 duo pri 2,8 GHz, vanjo natlačil tipična dva giga rama, medtem ko je sliko bljuval za tokratni test jako pomembni geforce 8800 GT. Dilem ni bilo niti pri izbiri operacijskega sistema: v nedrje gajbic se je naselila 64-bitna Vista Home Premium, takoj za njo pa nabor testnega prog - ramja. Izbira slednjega je povzročila malce več sivih las, kajti želel sem kar se da praktične in pomenljive rezultate. Tako je odpadla vsa sintetika z izjemo PC Marka Vantage. Dotičnež se hvali s prenovljenim diskovnim testom, ki posnema tipično delo z računalnikom. Preizkus tako zajema premetavanje fotografij, delo s protivirusnikom in slična vsakdanja opravila. Preostali nalogi ne bi mogli biti bolj neposredni: s štoparico v roki sem meril čas zagona Oken in nalaganja poslednje, najbolj obsežne stopnje v igri World in Conflict. Navsezadnje od novega diskusa pričakuješ predvsem odzivnejše delo s programi. Pri tem moram izpostaviti, da sem gonilnike in aplikacije na vse diske namestil v istem zaporedju, da bi zmanjšal vpliv sektorske porazdelitve. Podatki, zapisani po zunanjem robu plošč, se vsled višje kotne hitrosti včitavajo hitreje od tistih na notranjem robu.

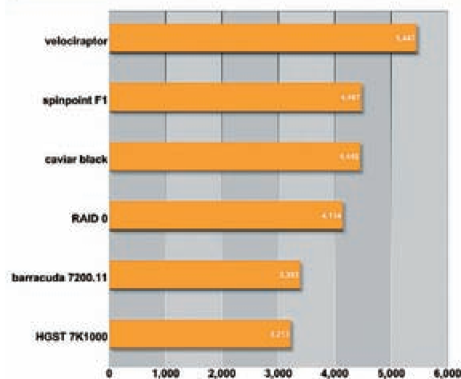
Grafi so bržda dovolj zgovorni, da obsežen komentar ni potreben. Diskovje se je na lestvici porazdelilo po pričakovanjih. Na vrhu z velikanskim naskokom sameva šampionski velociraptor. Zmaga je bila sicer pričakovana, a taka razlika nedvomno ne: govora je o več kot desetsekundnem razponu pri nalaganju WiC. Skeptiki, ki trdite, da so vsi diski enaki in da se razlike v praksi ne poznajo, tu je vaš odgovor! Preostalnik se je razporedil skladno z edino pomembno spremenljivko, podatkovno gostoto. S praktično identičnimi dosežki vodita caviar black ter spinpoint F1, vmes je barracuda, na dnu pa nekoliko osiveli hitachi. Pri tem razpon med navadnimi pogoni še zdaleč ni tako velik.

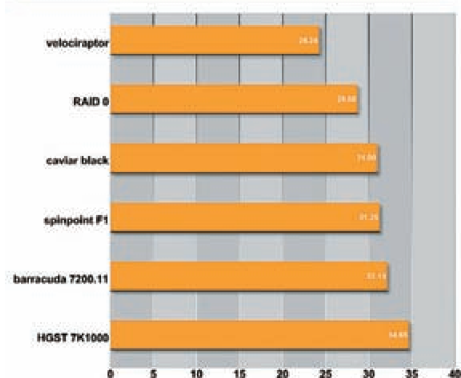


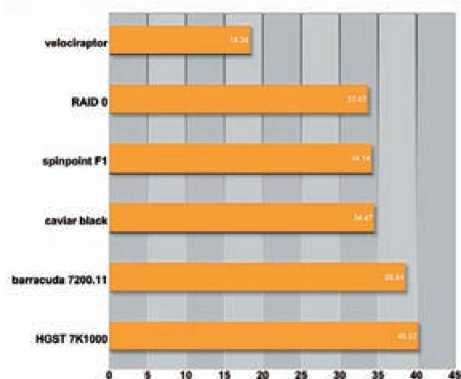
Dotičnež za hlajenje svojega polja RAID uporablja vodni sistem. Take skrajnosti niso potrebne, se pa splača vložiti denar v diskom prijazno ohišje.

Faktorja pri nakupu sta tudi hrup in segrevanje. Oba sem meril na vrhunsko znanstveni način: z zapregom svojih natančno skalibriranih čutil. Z drugimi besedami, diske sem med delom poslušal z razdalje kakega metra in jih tu pa tam pobožal ter tako droidsko ocenil temperaturo. Kar se slednjega tiče, lahko z veseljem poročam, da so pekoči pogoni iz bližnje preteklosti, no, preteklost. Kandidati se niti med daljšim delom niso segreli do neprijetnosti, zmerno topel je ostal celo dirkaški velociraptor. Situacija se kakopak spremeni, ko disk zmontiraš v ohišje, tako da upoštevajte zasnovo svoje kište. Lastniki prostranih in dobro prevetrenih šatulj, zlasti takih s sesalnim zrakomlatom pred kletko z diski, nimate razloga za skrb. Tisti s prenatrpanimi ohišji, v katerih prepih edinega ventilatorčka izničuje kačje gnezdo kablovja, pa razmisli-

	Hitachi 7K1000	Samsung spinpoint F1	Seagate barracuda 7200.11	WD caviar black	WD velociraptor
prostornost	750 GB – 1 TB	500 GB – 1 TB	500 GB – 1,5 TB	750 GB – 1 TB	150 GB – 300 GB
sučna hitrost	7200 onm	7200 onm	7200 onm	7200 onm	10000 onm
medpomnilnik	32 MB	16 MB - 32 MB	16 MB - 32 MB	32 MB	16 MB
kapaciteta plošč	200 GB	334 GB	250 GB	334 GB	150 GB
dostopni čas	okrog 8,7 ms	okrog 8,9 ms	okrog 8,9 ms	okrog 8,5 ms	okrog 4,5 ms
vmesnik	SATA 2	SATA 2	SATA 2	SATA 2	SATA 2
garancija	3 leta	3 leta	5 let	5 let	5 let
cena (1 TB)	okrog 150 EUR	okrog 157 EUR	okrog 158 EUR	okrog 186 EUR	okrog 250 EUR







DISKOVNA POLJA

Tehnologija za ustvarjanje večdiskovnih polj RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks) in splošno računalniško občestvo se že leta obnašata kot plaha zaljubljenca. Nenehno krožita en okoli drugega in se vabljivo spogledujeta, toda nikakor si ne moreta pasti v strastni objem. Čemu je tako, mi resnično ni jasno, kajti RAID že dolgo ni več bavbav, s katerim se ukvarjajo le bledolični strežniški upravitelji. Dobesedno vsaka sodobna matična plošča ima ustrezen krmilnik (trenutka asuska v našem testnem računalu jih ima štiri!), stvaritev polja je preprosto polminutno opravilo, cena diskov pa je padla v neznaske globočine.

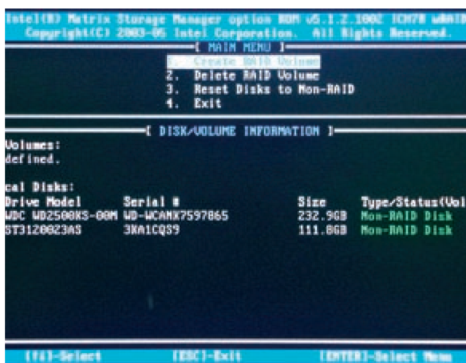
Je torej problem v manku konkretnih prednosti? Glede na spisek RAIDovih bonbončkov gotovo ne. Privlačna sta že najbolj osnovna načina delovanja, polje 0 ali prepletanje (striping) in polje 1 oziroma zrcaljenje (mirroring). Prvo teoretično omogoča podvojitev bralno-pisalnih zmogljivosti, saj za hranjenje podatkov hkrati nuca dva ali več pogonov. Če bi denimo hoteli zapisati LUNISEKA, bi črke L, N, S in K pristale na prvi gajbici, U, I, E ter A pa na drugi. Pri branju te vesoljne resnice (ki pa drži le ob posebnih kozmičnih pogojih, ko Boga pritisne srat in gleda stran –Sneti) bi potemtakem sodelovala oba pogona hkrati, kar proizvede ustrezen pospešek. Težava je v tem, da sistem ne vsebuje naprednih varoval, zaradi česar ni primeren za kritične aplikacije. Povečevanje števila diskov zvišuje verjetnost napake in če v polju 0 odpove le en pogon, gredo po gobe informacije v celotnem skupku.

Za bolj preganjavično sorto ljudi je zato primernejše zrcaljenje. Dotično ne prinaša pohitritev, zato pa deluje kot vedno prisoten sistem za varnostno kopiranje. Kot nakazuje ime, se vse informacije z enega diska sproti in samodejno prepisujejo na drugega. To po eni strani pomeni, da dva 500-gigabajtna diska v zrcalnem polju ne nudita enega tera prostora, temveč le 500 GB. Po drugi pa, da imaš v primeru odpovedi katerega od pogonov podatke varno shranjene na drugem.

Toda prepletanje in zrcaljenje sta primitivna načina delovanja. Ker danes praktično vsak krmilnik pozna RAID 5 (prepletanje s pariteto), je bolj priporočljivo ustvariti tovrstno polje. Zanj potrebuješ vsaj tri diske, nudi pa najboljše iz obeh svetov: hitrost prepletanja in varnost zrcaljenja. V polju 5 se namreč po diskih razpršujejo paritetni bloki, ki omogočajo obnovo informacij v primeru odpovedi enega od pogonov. Negativna posledica je malenkost manjši uporabni prostor (v primeru štirih terabajtnih diskov je na voljo 3 TB shrambe), toda kompromis je sprejemljiv. Tu je še kup drugih načinov, recimo varnostno zastavljeni RAID 6 z dvojno pariteto, pa kombinacije tipa RAID 50 (RAID 5 + RAID 0), a ti zaenkrat ostajajo domena serverjev.

In praktični vidik? Stvaritev RAIDa je preprosta kot gretje konzerviranega pasulja. V ustrezne vtiče na plati priklopiš najmanj dva diska, ob preobutju računala s tipično kombinacijo tipk (najpogosteje control + I) zaženeš krmilniški upravitelj, s seznama možnosti izbereš želeno polje in to je to. Ostane le še namestitev svežih Oken, pri čemer je možno, da te sistem vpraša za disketo s kontrolerskimi gonilniki. A niti ta nekoč obvezen korak ni več nujen. Prej omenjena plošča namreč vsebuje vtiča z oznako EZ-RAID, ki samodejno ustvarita polje 0 in ga predočita Winsem. Tak sistem ni lasten le Asusu. RAID je v določenih primerih mogoče ustvariti celo po inštalaciji operacijskega sistema, denimo z Intelovo pogruntavščino Matrix RAID. Sistem tedaj melje kako uro in prerazporeja podatke po pogonih, rezultat pa je povsem delujoče polje.

Zakaj torej RAIDa ni v vsakem domačem računalu? Ostane le še ena možnost, in sicer vprašljivo obnašanje v praksi. Da bi preveril tudi to, sem na enem od integriranih krmilnikov ustvaril polje 0 iz dvojice Samsungovih diskov spinpoint F1. Pri tem sem namerno uporabil pogona različnih velikosti – eden je bil terabajten, drugi pa velikosti 750 GB. Krmilnik ju je prebavil brez pritoževanja in ustvaril polje skupne prostornine 1,5 TB (dvakrat manjši pogon, kapiš?). Nanj sem po istem postopku namestil Razgled s testnim naborom in poprijel za dobro staro štoparico. Ugotovivši? Urnost je bila mešana malha dobrot. Najbolj me je presenetilo neodobravanje sintetičnega PC Marka Vantage, ki je prepletanju prisodil manjši indeks kot enemu samemu spinpointu. Praktična preizkusa sta na srečo pokazala drugačno plat. Zagon Viste je z dobrimi 28 sekundami zasedel drugo mesto, takenako nalaganje World in Conflict. Toda RAID je močno zaostal za velociraptorjem in proizvedel premajhen pospešek v primerjavi z osamljenim diskom, da bi zares navdušil. Parčkanje torej ne more biti edini razlog za nakup dvojice ali več diskov (praktičnost, varnost in prostornost so mnogo tehtnejši razlogi), toda če ju/jih že imate, ga izkoristite. Stane vas natanko nič, pohitritev pa, čeprav malenkostna, obstaja.



Tak je videti biosovski urejevalnik za RAID. Na prvi pogled je neprijazen, a v resnici skrajno preprost. Postopek za postavitev polja vključuje vsega par izbir in ti vzame manj kot minuto, zato ni razloga za skrbi ali strah. Preverite le, ali boste pri nameščanju Winsov potrebovali gonilniško disketo.

te o nakupu boljše škatle ali namenskega diskovnega hladilnika. Prva izbira je pametnejša, tolikanj bolj, če je diskov več in so si montirani blizu.

Hrupna razporeditev takisto ni veliko presenečenje. Današnji diski so z uporabo naprednih motorjev in ležajev opazno tišji od polpreteklih modelov, toda razlike še vedno so. Največji kričač je (presenečenje!) velociraptor, ki delo pospremi z značilnim škrtanjem glav. Dobro slišen je tudi njegov bratranec caviar black. V zlato sredino se uvrščata barracuda in 7K - 1000, ki sta slišna, a nemoteča. Absolutni zmagovalec v tem segmentu je spinpoint F1. Če se res potrudiš, ga sicer slišiš, toda njegovo mišje škrabanje se hitro porazgubi v šumu sistemskih ventilatorjev in vsakdanjem okoliškem hrupu. Izjemno.

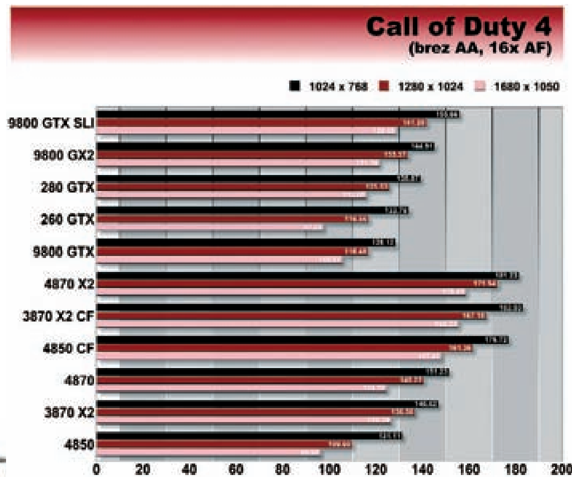
Zaokrožek

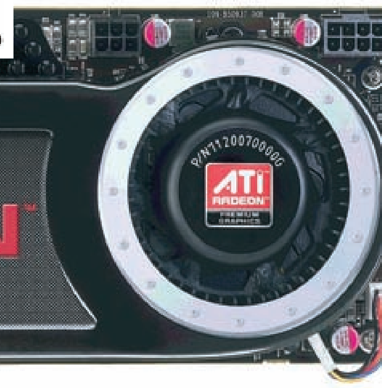
Zanimivo je, kako se stvari spreminjajo. Po zadnjem testisu diskov iz aprila 2005 (Joker 141, id na strani 1515) sem bil primoran sklepati anemičen zaključek. Vdan v usodo sem zapisal, da je praktično vseeno, kateri disk kupiš, saj so vsi slično počasni, glasni in vroči. Z vidika poskočnosti se situacija ni spremenila kaj prida, vsaj v svetu klasičnih 7200-obratnežev. Razlike so tako malenkostne, da jih med vsakdanjo rabo gotovo ne opaziš. Zato pa je razpon tolikanj večji na drugih področjih in iz gruče preizkušancev izstopa jasen zmagovalec. Spinpoint F1 se po hitrosti kosa s črnim caviarjem, obenem pa zaseda prestol tišine in spokojnosti, kar je vrhunski dosežek. Zato mi ga ni težko srčno priporočiti, posebej zaradi ugodne cene.

Ljubitelji nebrzdane naspidiranosti po drugi strani nimate izbire. Velociraptor je drag, a cenovno nalepko upraviči z vrhunskimi rezultati. Preostanek namiznikov ga bo s podatkovno gostoto lovil še lep čas, po vsej verjetnosti pa ga bo upokojil šele preboj SSDjev. Če v denarnici ni prevelika suša, naj se v kišti zaredi dinozavrček!

AMD RADEON HD 4870 X2

Težko je na hitro povzeti, kakšen darmar so začetkom poletja radeoni 4000 storili novim geforcem. Medtem ko je Nvidia ostala ujeta v mentaliteto tranzistorsko ogromnih, ne ravno zoptimiziranih in pregrešno dragih kartic, je AMD v trgovine poslal zasnovno preprostejše, toda nabrite in predvsem cenovno privlačne izdelke. Denarnice kupcev so spregovorile s tako vnemo, da so Nvidijini četrtletni prihodki upadli na alarmantno raven in je bilo podjetje primorano drastično znižati cene ter premisliti strategijo. A v svetu kompleksnih grafičnih jeder to traja in tako smo prvič po geforcih serije 6 priča trenutku, ko hitrostni lestvici prestoluje radeon.





Velika prednost navzkrižnega ognja v primerjavi s SLIjemje podpora več monitorjem. Medtem ko znajo geforci kombinirano sliko pljuvati samo na en prikazovalnik, radeoni pridoma izkoristijo dva. Kmalu navedoma do štiri.

Kakopak gre za prvaka trenutne AMDjeve ponudbe, model 4870 X2. Grafa je sklepana malodane identično kot uspešni 3870 X2 (Joker 176, spletni id 4708), se pravi, da gre za enokartični združek dveh procesorjev in pripadajočega pomnilnika. Tokrat sta uporabljena čipa RV770, taista, ki poganjata radeone HD 4870. 750-megahercna brzca skupaj nudita zajetnih 1600 senčilnikov in proizvajata teoretično računsko zmogljivost 2,4 teraflopov. Brezzvezne specifikacije? Sploh ne, kajti niti pol ducata let tega je poskočnost tega ranga spadala v domeno večstoprocesorskih strežniških farm. Razmisleka vredno. Med čipoma počiva premostitvenik PCIe podjetja PLX in jima dovaja po šestnajst drugogeneracijskih linij, kar pomeni, da kartica deluje v katerikoli sodobni matični plošči. AMDjevci so sprva načrtovali in celo vdelali drugotno medprocesorsko povezavo z imenom crossfire sideport, ki navedoma podvoji razpoložljivo prepustnost. A po zanemarljivih hitrostnih prirastkih so jo zaradi varčevanja z energijo pustili izključeno. Nemara jo kdaj vklopijo z gonilniškim popravkom ... Oba grafična premlevalnika sta drugače opremljena s po gigabajtom divje hitrega pomnilnika GDDR5. Enoprocesorski radeon HD 4870 uporablja isti ram, le da ga je za 512 MB, kar pomeni, da AMD z modelom X2 resnično ni delal kompromisov.

Kartica behemot ni le na papirju, ampak tudi v živo. Po obliki in velikosti je identična ostalim radeonom visokega ranga, a je zaradi teže hitro jasno, da se pod pokrovom skriva dosti več. Žejo po elektronih gasi z dvema napajalnima priključkoma, 6- in 8-pinskim. In kakšna žeja je to: pod polno obremenitvijo X2 z lahkoto posesa nad 400 vatov! Temu prištejte osrednji procesor, trdi disk, pomnilnik ter preostanek sistema in kilovatni napajalniki naenkrat postanejo čudno vabljivi. Da o četvernem navzkrižnem ognju z dvema X2 niti ne govorim, kajti zanj boste potrebovali nuklearni reaktor z odslužene ruske podmornice. Na srečo zajetno bakreno hladilo vročino odvaja učinkovito in dovolj tiho, da grafa ni moteča. V natrpano šatuljo je kljub temu raje ne tlačite.

Ker sem sklep testiranja razkril uvodoma, bo dovolj hiter povzetek rezultatov. Radeon 4870 X2 upravičuje impresivne papirnate lastnosti, saj suvereno opravi z zelenimi tekmeci. V veliki večini scenarijev zaseda samotno prvo mesto. Geforca GTX 280 in 9800 GX2 mu tu in tam sicer dihata za ovratnik (dober primer je Crysis), toda skupno vzeto je radeon trenutno najhitrejši. In to pri dokaj razumni (glede na prejšnje 600-evrske šampione, to je) cenovni nalepki 460 EUR. Za podobno zmogljivost boste na Nvidijini strani odšteli več kot 500 bruseljnikvo za dvojec GTXov 260, plus stotaka ali več za pripadajoči matičnjak s podporo za SLI. Računica je jasna. ***Luni***

LOGITECH Z CINEMA

Logitech je na zvočniškem področju pozornost z obkrožajočih skupkov preusmeril na komplete 2.1. Po dobro sprejetih Z-2300 so tako pripravili model z cinema s poudarkom na večpredstavnostnih užitkih. V ta namen je opremljen s poštenim večfunkcijskim daljincem, ki spomni na Logijev harmony 550, a brez zaslončka. Črnogorec pravilno deluje le v navezi s priloženim softverom in okenskim Media Centrom, kar pomeni, da boste za poln izkoristek potrebovali Visto Home Premium, Ultimate ali dobre stare Win XP MCE. Z cinema se za tako rigorozne predpogoje odkupi z naprednimi funkcijami, kot so zmožnost upravljanja z medijskimi knjižnicami, poganjanje poljubno prednastavljivih predvajalnikov in polni softverski nadzor nad zvočnimi karakteristikami. Vsaj v teoriji, kajti v praksi se aplikacija obnaša muhasto. Kdaj pa kdaj noče preskakovati med komadi ali seznami, ne podpira ugašanja priklicanih programov in je spočetka težavno komplicirana za rabo. Takisto gre na živce, da se informacije prikazujejo v gromozanskih vrsticah, ki zasedajo nespodoben del zaslona. Na srečo je obvestila moč izklopiti ... Še en pokazatelj multimedijske naravnanosti je vdelani algoritem za posnemanje obkrožajočega zvoka, ki ga je prispeval SRS Labs. Tehnologija trusurround HD se z različnimi triki trudi prevarati ušesi v obstoj dodatnih zvočnikov. A kot se izkaže pri čisto vseh tovrstnih rešitvah, je učinek polovičen in pogojno uporaben le pri gledanju filmov. Občutku pravega sistema 5.1+ se ne približa niti na morsko miljo.

S strojnega vidika so z cinema tipično Logijevo kakovostni. Satelita sta zasnovno dvosistemska, se pravi, da vsebujeta po dve membrani – večjo za srednje in polnizke tone ter drobno za visoke. Vdelanih kablov ni moč zamenjati in uporabljajo netipične priključke, kar pomeni, da ju ne morete priklopiti na pravi sprejemnik. Skupna deklarirana moč znaša 35 vatov, kar je pošteno manj kot pri Z-2000 in Z-2300, a dovolj za ozvočitev srednje velike sobane. Zasnova nizkotonca takisto ni radikalno drugačna v primerjavi z dosedanjimi Logitechovimi modeli. Zajetna kišta vsebuje oseminčno membrano, ki ji pri zajemu zraka pomaga stranska odprtina. Povprečna moč je znova nekoliko nižja, 110 vatov RMS (Root Mean Square) pri upornosti štirih omov. Ohišje nizkotonca hkrati gosti ojačevalnik, kretnično vezje in lastne digitalno-analogne pretvornike, kajti z cinema se z računalom povezujejo po kablu USB in zaobidejo zvočno kartico.

V praksi se železnina izkaže z dobro uravnoteženim zvokom, vsaj za kompjuterske zvočnike. Zlasti prepriča poustvaritev višjih tonov, ki je pri dosedanjih Logitechovih izdelkih malce šepala. Zahvala za to gre solidnim papirnatim piskačem. Srednja področja so lepo definirana, topla in ne premočna, medtem ko je bas poudarjen in malce doneč. Sistem za uživanje v jazzovskih bada-bing-bum bobnarskih solažah to pač ni, zato pa lahko računate na pošteno tresenje hlačnic in živciranje sosedov. Edina resnejša kritika je občasno uhajanje basa v srednje tone, kar pomeni, da kretnica ni nastavljena povsem pravilno.

No, kljub očitnim kvalitetam z cinema ne morem brezpogojno priporočiti. Na prvem mestu vsled zajetne cene dobrih 280 evrov, kar posega v domeno kompletov tipa Z-5500. Poleg tega pa mi ni jasno, komu so pojoče škatlice namenjene. Igričarji in računalničarji na sploh boste za pol manj denarja dobili zelo dobre Z-2300, medtem ko filmofilom brez pravega surrounda itak živeti ni. Naphani daljinec gor ali dol ... ***Luni***



Z cinema so videti zelo uglajeni, zato si jih ni težko predstavljati v dnevni sobi ob HTPCju.

Navi je poskusila združiti mačke in dinozavre. Pleo je bil navdušen, mačkon pa se še vedno po malem kuja.

JURSKA DNEVNA SOBA



Prijazno bučo je užitek božati, ob čemer se oči uživaško zaprejo. Odprtinici pod njimi sta mikrofona za spremljanje smeri in jakosti zvokov.

Ob zadku je nameščen še en zvočnik. Najbolj kužkast del plea je rep, ki ga tvorijo štiri debele žice. Vlečenje zanj je ultimativna žalitev!

Telo je kljub zajetnim baterijam po sredi preklopno. Vsebuje tudi žiroskop in trepljalni mesti.

Smrček skriva kamero in infrardeča tipala. Z njimi se dinoti tudi sporazumevajo, če jih imaš več ali greš na obisk. Gobček ima senzor za vstavljene predmete in zvočnik za rjovenje.

Vsaka taca ima pod kožo in na podplatu tipalo za dotik. Vseh štirinajst sklepov je opremljenih s tehnologijo povratnega odziva.

Priložen je igralno-hranilni listek. Ko mu ga pomoliš pred nos, ga pleo prepozna in željno odpre usta.

O robotih za družbo smo pisali že večkrat. Pregled stanja na tem področju je storil Aggressor v Izvidnici robotskih gospodarjev (cifra 155 ali id 3538 na joker.si). Še prej, v davni reviji 111 (id 687), je Quattro temeljito preizkusil Sonyjevega robotskega pesjana aiba. Tega so velmožje konec januarja 2006 evtanazirali. Le nekaj dni kasneje pa je neznano kalifornijsko podjetje Ugobe predstavilo svojo vizijo elektronskega ljubljenčka: dinozavrčka plea. Tri četrt leta za ameriškim izidom je zdaj živinče dospelo tudi v Evropo. Pomemben podatek je, da je pleov očka Caleb Chung, isti mož, ki je z Davom Hamptonom pred desetletjem zaplodil furbyja. V promet so spravili več kot štirideset milijonov čvekajočih skovirjev, kar je bila pleu dobra popotnica.



Caleb Chung, ki tu pestuje plea, je eminenca sveta igrač. Izumlja od srede osemdesetih in sodeloval je z velikani, kot sta Mattel in Hasbro.

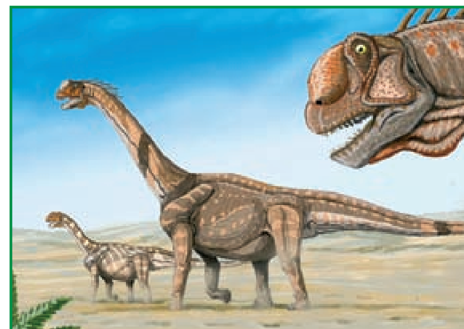
Chung se je z novoustanovljeno firmo podal na pot Asimova in sebi ter svojim stvaritvam zadal tri zakone. Prvi robotom nalaga sposobnost čustvovanja in izražanja emocij. Drugi veli, da se morajo zavedati sebe in okolice. Tretji pa zahteva zmožnost učenja in razvijanja. Vizionar je želel še čim naravnejši in prepričljivejši videz, s kar najmanj vidnimi mehanskimi deli. Rešitev so našli v mehki gumijasti povrhnjici, ki je za dinozavra kot nalašč in ki dobro skrije poldrugi kilogram plastike, čipov, tipal in servo motorčkov. S čim vse je bot naphan, vidite na sliki.

Mimogrede, za model so oblikovalci vzeli zaresno dinozavrsko vrsto, miroljubnega kamarazavra. Ta je živel na severu Amerike pred 150 milijoni let, to je v obdobju jure. Odrasel je meril skoraj dvajset metrov in tehtal prav toliko ton. Prepričal jih je zaradi ugodnih telesnih razmerij in relativno velike glave, da so lahko vanjo zadegali vso mašinerijo. Strokovnjaki sicer domnevajo, da je bil kamarazaver glede na velikost možganov topoumen celo za rastlinojedca, ampak tega pri snovanju plea bržkone niso imeli v mislih.

Dinozavrski kužek

Pleo je torej napredna zverinica, ob kateri ne dobiš daljinca. Mišljen je kot približek življenja, zato je njegovo obnašanje (do neke mere) nepredvidljivo. Zlagoma se uči in prilagaja vedenjske vzorce, čeprav konkretne spremembe po kakem tednu vidiš le z veliko domišljije. Opazen pa je napredek v prvi uri delovanja, ko gre dino skozi prvi od treh faz odraščanja. Ko odpre modrino svojih oči, je nekaj minut omotično dojenčkast, nakar postaja podjetnejši in pogumnejši. Njegovo obnašanje je dokaj pasje, vključno z repkanjem in razposajenim vlečenjem predmetov, ki mu jih vtakneš v gobček. Igri in hranjenju je namenjen priložen plastičen listič. Ko ga primeš za taco, ti jo bo ponudil, pritisk na zadek ga bo posedel. Če ga pustiš pri miru, prične racati okrog, pri čemer so njegovi koraki želvje zložni. No, premišljeno razporejeni sklepi, kup motorjev in dober softver vseeno poskrbijo za presenetljivo življenjski učinek. Ker pa slončkaste noge le malo dviga od tal, je za nepremostljivo oviro dovolj že nekaj centimetrov visok podboj. Poleg tega se v gumo oblečene tace ne razumejo najbolje s preprogami, saj jih dino kaj hitro zvije v kanelon.

Da se pri raziskovanju ne zaletava vsevprek, skrbita kamera in infrardeče tipalo v nosu. Zapažene predmete začne navdušeno vohati ali se jih zboji, nakar prestavi v vzvratno. Med hojo stalno vohlja tudi ob tleh, da jih nemara ne zmanjka. Na ta način ne pade kar tako z mize. No, mojemu je na preživetvenem izpitu vseeno uspelo cepniti, saj se je čez rob zvalil med poskusom obračanja. Na take alarmantne situacije se odzove glasno in razburjeno, strašno mendranje duše pa je, če ga za rep dvigneš v zrak. Takrat se spreme-



Sauros po grško pomeni kuščarja, kamara pa obokan prostor. Slednje se napaja iz zavrovih votlih vretenc in naluknjane lobanje.



Žiža se ni mogla odločiti, ali bi stvor štela med živad ali predmete. Preventivno ga je oklofutala, njen brat Kato pa je kukal z varne razdalje.

ni v javkajoč kup nesreče in po preizkušanju njegovih živcev sem se dejansko počutila krivo.

Poleg vida so malčka opremili s sluhom – na vsako stran glave so mu dali mikrofonska ušesa. Vedeti pa je treba, da je zaman pričakovati uboganje na ukaz ali učenje imena, saj prepoznavanja glasov ne zmore. Njegove slušne sposobnosti tudi drugače niso čisto prepričljive. Včasih je obrnil glavo v smer zvoka, spet drugič mi ga ni uspelo zbuditi kljub vztrajnemu dretju naravnost v bobnič. Prav tako ga nisem mogla prepričati, da bi se napotil proti viru glasov ali da bi se s spremembo smeri gibanja odzval na mahanje in druge geste. Iz kamere bi se dalo vsekakor iztisniti več kot golo skeniranje ovir, s čimer bi pleo postal mnogo prepričljivejši. Zdaj namreč le težko živiš v iluziji ukvarjanja s pravim ljubljenčkom, če se malemu večino časa ne sanja, kdo in kje si.

Ima pa živalca skrivno orožje, ob katerem pomanjkljivosti prav smešno zbledijo. Posejan je s kar osmimi na dotik občutljivimi mesti in ko ga božaš, se tako prisrčno preteguje, uživaško prede in ti rine glavo v dlan, da je veselje. Dodatna starševska čustva vzbuja, ko ga prisloniš na prsi in ti tam utone v sen. Res pa je, da ima na otip prijetna površnjica slabo stran, saj že nežno gladenje hitro postrga tanko plast barve. Pleo omaga po kaki urici, nakar si je treba tri do štiri ure rezervirati za polnjenje. Četvorka nikelj-metal-hidridnih baterij je zapakirana v plastično ohišje, tako da lastnih vanj ni moč stlačiti. Za količkaj resno igranje je nakup dodatnega kompleta skoraj nuja. Cenjeni so na petdeset dolarjev, pri nas pa jih zaenkrat ni dobiti. No, že to, da ima buhtelj odstranljiv vir energije, sprva ni bilo načrtovano. Pleu so spočetka namenili življenjsko dobo treh let, nakar naj bi za vedno zaspal skupaj z nenadomestljivimi, iztrošenimi baterijami. To neumnost so k sreči odmislili, vseeno pa bi na področju napajanja lahko postorili še kaj. Moteče je, da robot nima nikjer kazalnika za količino energije. Praznost akumulatorjev kaže le smrčanje, ko je vsega že konec. Prav tako ne bi bilo odveč, če bi se znal sam polniti, tako kot nekatere različice aiba. Paziti je treba tudi na temperaturo, saj se baterije včasih pregrejejo in pleo obstane, dokler se ne ohladijo.

Onkraj običajnega

Kakor luštkan in otroški se pleo nemara zdi, ni namenjen le temu, da ga vzameš iz škatle, prižgeš in čohaš do onemoglosti. Taki uporabniki zamujajo veliko, kajti Ugobe je mislil tudi na nadgradljivost in dolgoživost izdelka. V ta namen so na dinozavrov trebušček namestili vhod USB ter režo za SD-kartico. Proizvajalec priporoča čim manjšo kapaciteto, načina SDHC pleo ne prebavlja. Kingstonova enogigabajtnica se je v mojem primeru dobro obnesla.

Začetni vir za naprednejše igranje je uradna spletna stran *pleoworld.com*. Nadgraditev firmwara je praktično nujna, saj pleo s tem postane opazno bolj podjeten in manj dremav, za povrh dobi nekaj novih aktivnosti ter glasov. Odkrije recimo žgečkljivost, med sedenjem uganja vragolije in ob čohanju pod brado prične peti. To tipalo so inženirji dodali prav zaradi navdušenja preizkuševalcev nad ljubkovanjem podbradka.

Ko si se s falotom dodobra spoznal, lahko za hec naložiš nekaj novih temperamentov. Filet z značajem posnameš na prazno kartico, jo vtakneš v dina in že imaš jeznoritega tiranozavra, zaljubljenca, lajajočega čuvaja ali praznično razpoloženega pevca božičnih pesmic, ki se mu enostavno moraš smejati. Učinki trajajo le, dokler je kartica vstavljena, nakar se bučmanu povrne razum. Korak dlje so neuradni programčki za ustvarjanje osebnosti, zaporedij gibov in glasov, kakršna sta MySkit in YAPT. Tu gre za predelave podobnih pripomočkov za aiba, čeprav je imela domača razvijalska scena sprva hude težave s Sonyjevo ozkogledostjo in grožnjami. Ugobe je tu pametnejši in bolj širokosrčen, saj je domačim razvijalcem obljubil močno podporo. Ga držimo za besedo, kajti za zdaj še ni obelodanil lastnih orodij za urejanje karakterja, niti ni dvignil jarma za prosto šarjenje po pleovi pameti. Računati je treba tudi na to, da zaenkrat ni uradno požegnanega načina za izbris pleove osebnosti in povrnitev v stanje sveže izvaljenega mladiča. A ne glede na to je zanos uporabnikov velik, saj pleo skriva veliko ustvarjalnega potenciala.

Posvojitev?

Osnovne ugotovitve, ki jih je pred šestimi leti zapisal Quattro, še vedno držijo. Pleo je enako kot aibo luštkan na svoj kužkast način in ti zna ukrasti košček srca – vendar je malce preveč neroden in premalo neodvisen, da bi zrelejšo dušo prepričal na dolgi rok. Bolj kot samostojno raziskovanje ga zanima interakcija s človekom, saj so ga ustvarili zanjo. Če se z njim ukvarjaš, medli od sreče, a čim ga pustiš samega, se vse prehitro kam zaplete, obupa in zaspi. Sploh je bil prepad očiten, ko sta se okrog njega smukali moji zviti mačji mehkobi, čeprav take primerjave do plea seveda niso čisto pravične. A kjer hardver ni naredil zares prelomnih korakov, sta se spremenili drugi ključni stvari: cena in dostopnost. Medtem ko je aibo stal 2000 dolarjev in ga je bilo dobiti le v izbranih državah, pleo velja petkrat manj in kuka s polic v štacunah z igračami širom sveta. Pri nas ga ima čez spletna trgovina Hočem to! na www.hocemto.si, cena pa je 320 evrov. Dotična prodajalna nam je enega ljubeznivo dala v preizkus.

Ugobe se je s pleom namenil narediti most med zaresno, tisoče dolarjev vredno robotiko in igračami za par desetakov. Po tem je podoben Legovemu mindstormu. Prijaznost mu bo nedvomno odprla vrata mnogih otroških sob, čeprav je njegova prava ciljna publika malce starejše, računalniško osveščeno občestvo, ki se novim, neskončno luštkanim in naprednim igračam ne more upreti. Se prepoznaš?

VSI NAROČNIKI NA Joker SO LAHKO
REKORDERJI
PONOSNI NAROČNIKI JOKERJA

Fini novi popusti za naročnike!

Plačujoči enkrat letno
PRVO LETO 20%
DRUGO LETO 25%
TRETJE LETO 30%
OD PETEGA LETA NAPREJ 35%

Plačujoči dvakrat letno
PRVO LETO 15%
DRUGO LETO 20%
TRETJE LETO 25%
OD PETEGA LETA NAPREJ 30%

Omenjeni popusti februarja samodejno stopijo v veljavo za vse obstoječe naročnike.
Kdor se odjavi, bonus izgubi.

JARI KAČON



Igričarska preteklost je polna avtorjev, ki so ideje nesramno prekopirali iz že obstoječih iger, jih nadgradili in zasloveli. A najdejo se izjemni osebki, ki so odgovorni za rojstvo docela svežih naslovov in razvoj špilov, ki so spočeli povsem samosvoje žanre. Case se ob sklenitvi epa o komandosu Kačonu, leto dni po praznovanju dvajsetletnice serije, pretihotapi za pisunski žaromet in bralstvu osvetli zgodovino tiholazniške sage Metal Gear, zapuščino japonskega kreativca Hidea Kodžime.

V drugi polovici osemdesetih se je igrarsko žarišče naposled začelo premikati v dnevne sobe čedalje številčnejše množice navdušencev nad premikajočimi se piksli. Vendar so ne glede na to, ali si čemel med avtomati ali se zabaval doma, prevladovali izrazito arkadni naslovi, v katerih si z nepridipravi obračunaval edinole strelsko, sekljaško, copralsko in kar je še podobnih oblik mesarskega klanja. Pristaši žvenketa žetonov, magnetnih kaset in kartuš se s pomanjkanjem raznolikosti tedaj še niso pretirano obremenjevali. Toda v Deželi vzhajajočega sonca je nek mladenič medtem polagal temelje za naslov, ki bo rodil svežo podzvrst in pojmu videoiger v leksikonu dodal kup novih definicij ...



Njegovo silno visočanstvo Hideo Kodžima v skrajno filozofski pozi.

Madežno spočetje

Hideo Kodžima je na svet prijokal 24. avgusta 1963 v Tokiu. Z virusom zabavnih bitov se je okužil že kot malček, a še bolj kot špili so mu v zgodnjih najstniških letih ugajali filmi, ki jih je v samotnih pošolskih popoldnevih strastno požiral med stenami domače čumnate. Zapeti samurajski roditelji se niso strinjali z njegovo zamislijo, da bo postal poklicni ustvarjalec filmov, zato so sina po srednji šoli malodane prisilili v študij ekonomije. Filme je Hideo tako začasno odmislil – ni se pa odrekel igram, s katerimi se je sproščal v predahih med predavanji in izpiti. Ta konjiček mu je po štirih letih univerze tako prirasel k srcu, da se mu je nadaljevanje kariere v vlogi profesionalnega igrotvorca zazdelo nadvse pametna odločitev. To storivši, se on za dajalci služb oziravši, kurc pa starši.

Očalasti nadebudnež za pomanjkanjem idej, na katere so takrat vplivali zlasti umotvori nekega Šigera Mijamota, ni trpel. Vendar kot ekonomist v programiranju ni bil ravno podkovan, zaradi česar si je leta 1986 pri založniku Konamiju le z muko izboril kodersko manj zahtevno mesto kreativca v ekipi, zadolženi za igrarsko podporo precej neznanega računalnika MSX. Ta je na domačih tleh in v Evropi konkuriral Nintendovi konzoli NES.

Kodžima se je v moštvu spočetka počutil kot peto kolo. Resda se je izkazal kot pomočnik krmarja arkade Penguin Adventure, a vsak njegov nadaljnji predlog so nadrejeni zavrnili. Ko je bil mladec že skorajda na tem, da vrže tipkovnico v koruzo, pa se mu je le nasmehnila sreča. Konami je za promocijo sveže spočetega sistema MSX2 nujno potreboval impresivno igro. Programerji so se praskali po glavah, saj niso bili ziher, da je abak sposoben česa res zlobnega. Tedajci je Hideo iz predala potegnil list, na katerem je imel nakracan osnutek jako čudnega vojaškega špila. Vsi so bruhnili v smeh ...

... a niso se smejali dolgo. Koncept, ki ga je avtor predočil nejevernim tomažem, je pod žaromet postavljal junaka, ki se za reševanje nesporazumov ne bi posluževal zgolj surove orožne sile. Takole je razmišljal Hideo: čemu ne bi svinčene košnje nepridipravov zamenjali z drugačnim pristopom do napredovanja po stopnjah? Tišjim, manj bučnim, bolj skrivnim. Z eno besedo – špijonskim. Rešetanje bi ostalo kot opcija, toda poudarjeno bi bilo zahrbtno onesposabljanje kanalj, še raje pa izmikanje. Na ta način bi ubili dve muhi na en mah. Po eni strani bi odsotnost vsepovprek frčečih izstrelkov razbremenila procesor MSX2, ki je tekel pri komaj 3,58 MHz. Po drugi pa bi občestvu ponudili nekaj, česar konkurenca ni premogla.

Dasiravno se je koncept v marsikaterem pogledu zdel korak nazaj v primerjavi s trzajočimi strelskimi naslovi, se je vodilnim predlog zazdel dovolj drzen in drugačen, da so projektu prižgali zeleno luč. Hideu, ki se je medtem razvil v spodobnega kovača kode, pa so pri uresničevanju vizije pustili tako rekoč proste roke.



Pobudnik računala MSX je bil japonski Microsoft. Največ uspeha je strojček požel na domačih tleh, manj na evropskem trgu, dočim so se ameriškemu, kjer je takrat vladal Commodore, z njim raje ognili.

Špijonski vajenec

Že leto dni kasneje, julija 1987, se je na policah japonskih štacun znašel Metal Gear. V njem si nastopal kot vohun, ki se je moral skozi nebroj zaslonov, posejanih s sprehajajočimi se soldati, stražnimi psi, varnostnimi kamerami in raznoterimi pastmi, infiltrirati v utrdbo Outer Heaven ter se prebiti do finalne, z jedrskim arzenalom opremljene kovinske beštije, po katerih je špil dobil ime. Tako kot veliko refleksno-spretnostnih naslovov iz tistega časa je izdelek uporabljal dvodimenzionalni tlorisni ('top-down') pogled na dogajanje. A za videz se je brigal malokdo. Kupce je pretresel zlasti prelomen način igranja, v katerem so se zrcalile Hideove zamislice.

Rodil se je tako tihotapski komandos Solid Snake, o katerega genezi je avtor kasneje izjavil sledeče: “Ker je bila osrednja naloga junaka ta, da se v sovražno oporišče vtihotapi na kar se da tih in neopazen način, se mi je zdelo ime Kača kot nalašč. Ker pa se morajo včasih tudi kače zoperstaviti tekmovalcem v naravi, sem prednjo dodal besedico 'solid', ki naj bi izražala trdnost, borbenost in močno voljo junaka.” In res se ti je med buljenjem v ekran na trenutke dozdevalo, da si neke vrste strupenjača, ki vijuga med sovražno soldatesko. Umetno pamet dotične je Kodžima zasnoval tako, da te je opazila in nate jurišala ter streljala le, če se ji prekrižal vidno polje. Če se jim nisi uspel ogniti, so ti pazniki, nad katerih glavami se je takrat pojavil klicaj (!), sprožili alarm in ti sledili do roba zaslona. Ako so te zasačili med streljanjem in sta jima betico okrasila dva klicaja (!!), pa so ti bili za petami, dokler se nisi preselil v drugo nadstropje ali jih ugonobil.

V ta namen si sčasoma nabral sedmero orožij, ki so nadgradila osnovno mikastenje s pestmi. Blodnjo sta pestrila tudi zbiranje kartic za odpiranje vrat in zdravilnih paketkov ter reševanje talcev. Vendar je bilo vse podrejeno pretkanemu slalomiranju med kanaljami. Zabojniki, tovornjaki, tanki in drugi nepremični predmeti, za katere si se lahko skril, da si naštudiral obhodne navade ravbarjev – vse to so bili nepogrešljivi gradniki tiholazniške akcije. Takisto je bila v pomoč vrsta kulerskih pripomočkov: podvodna in plinska maska, uniforma, ki te je zamaskirala v žandarja, detektor min, aparatus, s katerim si zeval na sosednje zaslone ... In, jasno, nepogrešljivi cigaretni zavojček ter kartonska škatla, eden zaščitnih znakov serije, pod katero si bil v mirovanju varen pred pogledi capinov. Določene igre so pred Metal Gearom že uporabljale skrivanje kot del igranja. Zelo blizu temu je bil recimo prastari Castle Wolfenstein iz leta 1981, predhodnik legendarne Carmackove streljačine. Toda Hideov izdelek je bil prvi, ki se je skoraj izključno osredotočil na tiholazenje. Poševnooki kovač se tega takrat ni

Naslovka prvega MGja je kopija promocijske fotke igralca Michaela Biehna iz Terminatorja.



Vsak kos opreme je v MGju imel svoj zakaj in zato. Cigarete so podaljšale čas, ki si ga imel na razpolago za bežanje pred končno eksplozijo.

najbolje zavedal, toda z Metal Gearom je dejansko zakoličil temelje podzvrsti, ki ji danes rečemo skrivalščine ('stealth game'). Potencial novega pristopa je industrija doumela komaj desetletje kasneje, saj je šele tretji uradni del v nizu sprožil poplavo posnemovalcev. Ni greh dejati, da bi brez Kodžiminih inovativnih idej dosti dlje čakali na ustrezne naslove in da bi zamudili kasnejši izrazito prikritoakcijski naslovi, kot so Splinter Cell, Commandos, Hitman in Manhunt. Tudi druge igre, ki so med svoje pritikline zamesile elemente šunjačin, bi bile drugačne, recimo Deus Ex, Syphon Filter in Chronicles of Riddick. Koliko drugih umotvorov se lahko pohvali z vplivnostjo take magnitude? Bore malo.



Metal Gear so začetkom devetdesetih predelali za PC in commodore 64. Obema je bila osnova prirejena verzija za NES, ki jo Hideo mrzi še danes.

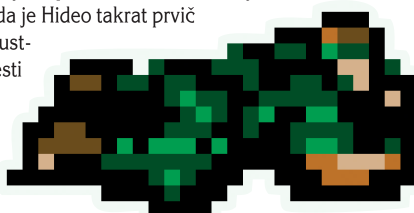
Blagajničarska uspešnost otvoritvega dela serije MG je že na Japonskem in v Evropi presegla vsa pričakovanja. Norija pa je bila popolna, ko je igra sredi poletja 1988 izšla še v Ameriki, v obliki predelave za NES. Izvodov Metal Geara so v Čezlužju prodali več kot milijon, ne glede kultno porazen angreški prevod ("Oh no, the truck have started to move!") in kopico vsebinskih sprememb, ki jih Hideo ni požegnal.

Med dvema ognjema

Spoštovanja in kredibilnosti, ki mu ju je znotraj podjetja prinesel uspeh Metal Geara, Hideo spočetka ni hotel unovčiti za izdelavo nadaljevanja. Konami, ki mu je dišal $, se je vdal le na pol in je brez udeležbe špijonskega mojstra začel z delom na neuradnem sekvelu za NES. Leta 1990 spočeti Snake's Revenge je po komercialni plati navdušil, a v duhu ni bil pravi Metal Gear. Tega so se zavedali tako pristaši igre kot njeni ustvarjalci. No, ko je eden od slednjih na vlaku v Tokiu srečal Hidea in ga jel spodbujati, naj pristopi h kreaciji uradnega potomca, se je Kodžima naposled vdal pritiskom sodelavcev in čedalje glasnejših fanov Kačona.

Metal Gear 2: Solid Snake je sredi poletja istega leta izšel le za MSX2, in še to izključno na Japonskem, kar je bila čudaška posledica porodniške faze globalnega izdajanja iger. Po surovi prelomnosti nadaljevanje resda ni doseglo izvirnika, prekašalo pa ga je povsod drugod, saj je Kodžima mojstrsko dodelal in nadgradil malodane vse skrivalsko-akcijske elemente.

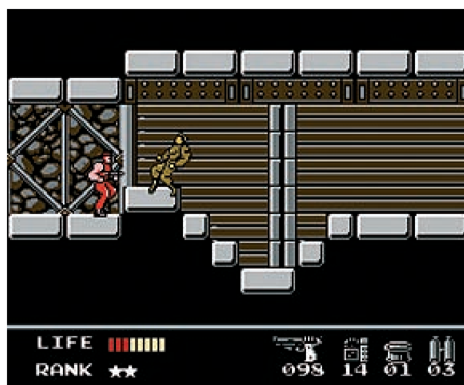
Toda za osem let oddaljeno prihodnost nanizanke je bilo pomembneje to, da je Hideo takrat prvič začutil, da mu lahko ustvarjanje iger nadomesti ljubezen do filmov in poteši težnjo po grafičnem pripovedovanju zgodb. Po-





Težavnost je v MG2 strmo narasla. Stražarji, ki so te prej zaznali le, če si jim prekrižal vidno premico, so pridobili vidni kot 45 stopinj.

govori po brezžičnem radijskem sprejemniku oziroma oddajniku, s katerim si v MG in MG2 na ločenem zaslonu spremljal izmenjave besed med Kačonom in njegovim mentorjem Big Bossom (preberite si okvir s šnelkursom večdesetletne zgodbe!), so bili dober trening za uvajanje v še precej nezahtevno odvijanje rdeče niti. V pogledu nazaj tako niti ni čudno, da se je suhljatež takoj po spočetju Metal Geara posvetil kiberpunkovski prvoosebni pustolovščini Snatcher (1990), kasneje, po dvojki, pa animejski avanturi Policenauts (1994), s katerima je oral ledino vizualnega pripovedništva.



Snake's Revenge se je z vpeljavo arkadnih, od strani zrtih odsekov stopenj nemalo oddaljil od tradicionalne metalgearske formule.

V vsem tem garanju je Hideu postalo jasno, da se je doba obrtniških špilov, koder je mogel večino dela opraviti en sam programer s peščico tesnih sodelavcev, bližala koncu. In spoznal je, da bo za naslednji Metal Gear, če naj bi bil ta prelomnica zlasti na področju digitalnega pripovedništva, potreboval nadvse zmogljiv hardver. Glej ga, zlomka, ravno v tistem času je v svet pricurljala eksplozivna vest o nadmočni konzoli, s katero se je Sony nameraval spustiti v igričarske vode. Kodžimo je prva predstavitev playstationa, sive škatlice, opremljene z optičnim medijem, ki je bila sposobna žongliranja s tridimenzionalnimi podobami, tako presunila, da ji je nemudoma prodal dušo. Konami mu je bil hočeš nočeš prisiljen slediti. Ustregli so mu celo do te mere, da so za potrebe bedenja nad projektom ustanovili nov oddelek znotraj tvrdke, Konami Computer Entertainment Japan iliti KCEJ.

Načrtovanje novega Metal Geara se je po petih letih, ki so minila od izida MG2, končno lahko pričelo.

Senčni Mojzes



Hideo, postavljen na režiserski stolček, je bil tedaj obkrožen s krdelom programerskih gurujev, ki so ob vnetem sodelovanju Sonyjevih inženirjev dokaj hitro obvladali zahtevni playstationov hardver in se urno podali v kovanje 3D grafičnega pogona. Potreboval je le še nekoga, ki bi spričo zahtevnosti projekta deloval kot vmesnik med njegovo domišljijo in podobami na zaslonu. Čast je pripadla Jodžiju Šinkavi, umetniku, s katerim se je Hideo spajdašil med pisanjem Policenautov, kjer je opravljal ponižno nalogo klavca hroščev. Kodžimi so neznansko ugajale skice mašinerije in otožni, rahlo abstraktni portreti mladega artista. Slednji so mu bili v navdih pri snovanju temačnejše podobe glavnega junaka, občutno zamorjenega Solid Snaka, ki bi deloval kot katalizator za resnobno vzdušje novega dela. Leta 1995 se je tako začelo plodno sodelovanje med Hideom in Jodžijem, ki je poleg vseh nadaljnjih Metal Gearov dalo robotščini Zone of the Enders.

Po treh dvanajstmesečjih garanja je bil Metal Gear Solid za playstation (verzija za PC: Joker 87, 91) končno nared. Potovanje na zasneženi otok Shadow Moses na Aljaski, kjer so se v podzemni bazi zaredili teroristi in nov apokaliptični mehanski hrust, je bilo za igralce, ki se še niso srečali s skoraj desetletje starim tiholazniškim predhodnikom špila, nekaj najbolj svežega po, no, sveže pečenem kruhu. V primerjavi z akcijskimi naslovi tistega časa je bila MGSjevo igranje resda inovativno in drugačno, v bistvu pa je šlo 'le' za moderno reprizo tiste, ki je zaznamovala MG in MG2. Zaradi impresivne trirazsežne podobe, milih polifonih melodij in gomile posnetega govora, koder je v angleški različici v vlogi Solid Snaka prvič zablestel zagrljeni David Hayter, je bila primerjava z izvirnikom in nadaljevanjem morda smešna. A po drugi strani ... Pogled je kljub poligonom ostal stari (nagnjeno) tlorisni, logika prikritega šviganja mimo stražarjev pa se v srži takisto ni korenito spremenila.



David Hayter je sicer tudi igralec in scenarist. Prste vmes je imel pri X-Men.

A drži, da ni manjkalo novosti, ki so bistveno popestrile in poglobile skrivalnice. Pretežno fiksni kameri je družbo delala 'kotna', ki se je približala in sploščila pogled, ko si se z junakom stisnil ob steno ali kako drugo plosko površino. Radar je poleg položaja nepridipravov zdaj prikazoval njihov vidni kot in doseg pogleda, moral pa si paziti še na to, da nisi tako ali drugače povzročal hrupa, razen če si hotel pridobiti pozornost golazni. Kačon se je med počitnicami nadalje priučil zahrbtnega dušenja oziroma onesveščanja nasprotnikov, med igranjem pa je zbral vedro svežih tehnoloških onegajev. Omembe vredni so vsaj termični in infrardeči vizir, prvoosebni daljnogled ter fotoaparat, ki je slikice shranil na playstationovo pomnilniško kartico. Seveda ni izostala kartonasta škatla, tako kot ne tobačne paličice, katerih dim je osvetlil



infrardeče žarke. Pripomočki so ti bili v pomoč pri prikritem lazenju skozi igro, orožja pa pri bučnem, če si se zanj odločil. Takih junakov pa ni bilo veliko, kajti dinamičnost kanalj, ki so ti zavoljo enovitosti stopenj sledile, dokler se nisi potuhnil za zabojnik, pod tank ali kamion in tam počakal, da je minila vmesna faza ('evasion mode') med stanjema mirnega patruljiranja in splošnega preplaha, je botrovala precejšnji težavnosti. Žal je k njej pripomogel tudi za potrebe akcije malo preveč okorni nadzor nad Snakom, o katerem se bodo ljubitelji in sovražitelji Metal Geara kregali do sodnega dne.

Hideo obenem ni bil imun na japonsko tradicijo križanja vsemogočih žanrov in vpeljevanja odpuljenih pristopov v načeloma zacementirane prvine. Izdatno se je potrudil zlasti pri šefih: vsak od njih te je znal zaposliti po svoje, ti obremeniti reflekse in um, pri slehernem pa si bil za nameček deležen kake kulerske potegavščine. Naravnost v anale se je vpisala znamenita sposobnost Psycho Mantisa, ki ti je znal 'brati misli', s čimer je predvidel vsak tvoj gib. Rešitev? Igralni ploščšek si preklopil v druga vrata na konzoli in s tem na zabaven in prav nič samoumeven način prevaral mojstra prevarantstva. (V predelavi za PC si moral uporabiti tipkovnico namesto miške.) Smešnosti in hecnosti je bila tudi drugače polna vreča, od rekordnega števila skritih portretov ustvarjalcev igre do pohotnega ogleduštva Snakove spremljevalke Meryl, ko je ta smuknila iz uniforme. Eh, Japonci in njihovi fetiši.

Novodobni Metal Gear Solid je izpadel kot odlična mešanica tiholazništva, komandovske akcije, pustolovstva in pritiklin iz vsaj še toliko drugih zvrsti. Kar težko je torej verjeti, da je našteto predstavljalo komaj polovico fantastičnega doživetja, ki se mu je reklo Metal Gear Solid. Ampak tako je bilo.



MGS1 in MGS2 se na abakih prodajno nista izkazala. Specifična igralnost? Izid z usodno zamudo glede na konzolno obelodanitev? Bržkone oboje.

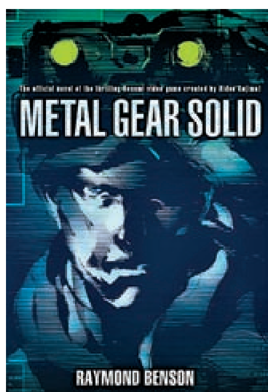
Ples sebičnih genov

'Interaktivni film' je bil pred prelomnim Solidom domena ekstravaganc na kupih zgoščenk, kamor so založniki večinoma kidali cenene video posnetke. Z redkimi izjemami, kot so Wing Commander 3 in 4, Phantasmagoria ter Ripper, so bili ti zmazki v sramoto tako igram kot filmom. Hideo je po drugi strani uvidel, da bo lahko približek celuloidni izkušnji dosegel le, če si bo omogočil popoln nadzor nad kamero, osnovnim režiserskim orodjem. Rešitve mu ni bilo treba iskati dolgo, saj je bila uporaba 3D grafičnega pogona za prikaz animiranih sekvenc pravzaprav edina izbira glede na to, koliko jih je nameraval udejanjiti in kako malo denarja je imel za to na voljo. Režisersko kariero si je sicer kot otrok predstavljal drugače, toda vloga krmarja igre se v jedru ni bistveno razlikovala od holivudske. 'Snemanje' se je torej lahko začelo. Že uvodni prizor v Metal Gear Solid za playstation, sloviti podvodni ulet Kačona v pristanišče zasneženega oporišča, je dal vedeti, da je Hideo zadel žebljico na glavico ter iz prve presegel malodane vse poskuse zahodnjaških avtorjev, da bi na računalnike in konzole prenesli filmsko vzdušje. Montaža in režija pasivnih vložkov sta bili tako rekoč popolni in sta v španoviji s posnetim govorom ter kompleksno zgodbo le okrepila občutek, da si se spuščal v nekaj edinstvenega, napetega ter premišljenega.

Fabula je na prvi pogled delovala kot zmešnjava z vseh vetrov, kot nepremišljena sinteza scenarija za akcijski film B-kategorije, kriminal, žajfnico in shakespearsko tragedijo, kjer kruto smert stori več ljudi, kot jih preživi. A poslanstvo prilepitve tvoje malenkosti k zaslonu je opravila z odliko. V ospredje pripovedi je Kodžima postavil mnoštvo likov, neznačilno poglobljenih za akcijski naslov, s katerimi se je Snake spet sporazumeval po codecu, radijskem sprejemniku v ušesu. Zvesti Otacon, pištolar Revolver Ocelot, nedolžna Meryl, osorni Liquid Snake, tragična šefinja Sniper Wolf, Cyborg Ninja, mogočni metal gear Rex ... Bili so to nepozabni, oko solzeči karakterji. Stare sablje so pozdravile spoštovanje časovne premice serije (poznavanje prejšnjih delov na srečo ni bilo nujno, saj je bil MGS zastavljen kot nov začetek in je preteklost serije potisnil v nekaj stavkov), domala vsi pa so spuščali čeljusti ob preobratih in razodetjih, ki so se vrstila s kratkimi premori za zajemanje sape.

Površno spremljanje rdeče niti in preskakovanje mestoma razpotegnjenih pogovorov na codecu se ni obrestovalo, saj si s tem zamudil marsikatero razgledano misel o (ne)smislu vojne. V zvezi s tem sta se nenehno prepletala Hideova ekološka težnja in opozarjanje na posledice rabe jedrskega orožja. Na koncu špila je mesto našla direktna navezava na jedrsko katastrofo v Hirošimi in na robote metal gear, ki bodo preprečili, da bi se kaj takega ponovilo. Ob boku zdravljenju japonskih kompleksov pa je stalo zgledovanje po eni najbolj zanimivih teorij moderne biologije, tezi 'sebičnega gena' Richarda Dawkinsa, po kateri vsak gen sebično skrbi zase in skuša čim bolje preživeti. Ljudje smo zato le posode za gene, naprave za njihovo preživetje in širjenje, iz česar sledi, da imajo geni 'zavest' oziroma si lastijo strategijo preživetja. Da Liquid Snake, glavni Kačonov nasprotnik in prejemnik dominantnih genov legendarnega soldata Big Bossa, na koncu ni preživel spopada z gensko inferiornim bratom pod tvojim vodstvom, je bilo svojevrstno sporočilo o vlogi, ki jo v življenju posameznika igra lastna volja. Zen.

Štacunski uspeh MGSja je bil, zlasti ob masivni pomoči Sonyjevega in Konamijevega propagandnega stroja, malodane samoumeven. S 300.000 prodanimi izvodi v prvem tednu, skupno več kot 6.000.000, je Hidea izstrelil med elito snovalcev zabavnega softvera.

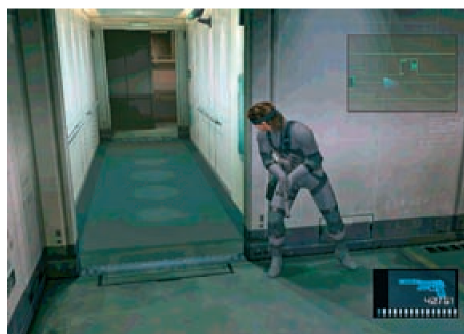


Če se sprašujete, zakaj romanizacija Metal Geara ni našla mesta v igrarskem črkožerju, vedite, da je docela zanič celo ljubitelju znamke.

Naked Raiden

Poševnooki igrarski Spielberg bi si na tem mestu lahko odpočil in užival v prisluženih milijonih. Toda pritisk pristašev in mamljivi klic playstationa 2, do katerega je imel šefovski Hideo (Konami ga je po uspehu MGSja postavil za vodjo oddelka KCEJ) dostop med prvimi, sta bila premočna. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (J105, 83) je javnost prvič uzrla na sejmu E3 leta 2000 v obliki prikolice, ki je po filmskosti in spektakularnosti prekašala vse dotlej prikazane naslove. Pričakovanje je hipoma poskočilo v nebesne višave.

Glede na sedem milijonov oddanih izvodov od izida novembra 2001 (v Evropi marca 2002) je težko reči, da MGS2 ni upravičil pričakovanj. Strojna moč PS2 je Kodžimi omogočila kvalitativni preskok tako z vidika zvočno-grafične predstavitve kot komandovske akcije. Za glasbeno spremljavo je Hideo zahakljal priznanega filmskega skladatelja Harryja Gregson-Williamsa (kasneje med drugim Kingdom of Heaven), odtlej stalnega dirigenta melodij v seriji. Filmskost sekvenc se je zaradi povečane količine poligonov za like, obrazno mimiko in animacijo teles po tehniki zajemanja gibov vsaj podvojila. Navdušila pa je prevetrena umetna pamet zlobnikov, ki so se naučili zapiranja hodnikov, operiranja v moštvih in klicanja na pomoč bolje oboroženih kolegov. Šefovska enota Dead Cell sicer ni dosegla veličine kapov iz enke, a nič zato, saj je toliko bolj napredovala zgodba, v kateri so se liki namnožili kot žabe po dežju.



Tako kot izvirni MGS se je tudi nadaljevanje posluževalo pretežno fiksne kamere. Odločitvi je bojda botrovala avtorjeva podvrženost '3D bolezni'.

Toda MGS2 je bil hkrati prvi Metal Gear, ki je razdelil kritike in igralce. Kačona si recimo nadzoroval samo v začetni misiji, nakar je glavno vlogo prevzel belolasi metroseksualec Raiden, ki je bil namenjen ugajanju ženski publiki (pri njega oblikovanju so menda upoštevali okuse predstavnic nežnega spola), pravim moškim pa bistveno manj. Namečkoma je Hideo v želji po kreaciji še bolj globoke izkušnje zapretiraval s filmskostjo, zaradi česar se je razmerje med sekvencami in akcijo krepko prevesilo v korist prvih. Zgodba, v kateri so se pregovorne metalgearske tematike umaknile razpotegnjenim debatam po codecu, kjer je Hideo pridigal o družbenih zarotah in tegobah informacijske dobe, je od igralca terjala nindža koncentracijo. Povrhu vsega je bila ekipa zaradi terorističnih napadov 11. septembra prisiljena izrezati kupček kočljivih vsebin. Z drogov so odstranili vse ameriške zastave, vključno s tisto, s katero bi moral Raiden sredi New Yorka pokriti truplo Solidus Snaka, tretjega izmed kačonskih bratov.

Popravni izpit je bil na mestu. Ustanovitev lastnega razvijalskega moštva, Kojima Productions, je Kodžimi dala novega zaleta. Metal Gear Solid 3: Snake Eater (J140, 90) se je za PS2 na stari celini pojavil marca leta 2005 in je bil v celoti zasnovan kot naslov, ki naj bi nadaljevanko speljal na rahlo drugačna pota. Nenavadno je bilo že to, da je bil špil postavljen v 1964., kakih štirideset let pred MGS1 in MGS2. Svežina pa je izvirala predvsem iz frišne okolice, saj je sterilno hladnost ozkih hodnikov zamenjala toplina ruske hoste.

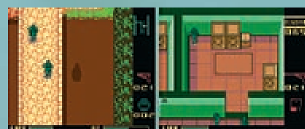


Metal Gear je od nekdaj paradni konj za prikaz zmogljivosti Sonyjevih sobnih škatlic. MGS3 je iz PS2 iztisnil zadnje kaplje grafičnega soka.

Detektivsko-lovske navade sovražnikov so resda ostale usodno podobne onim iz MGS2 in mestoma je pošteno najedala še vedno fiksna kamera, ki ni bila dorasla novi odprtosti stopenj. Nekaj zmrdovanja sta iz čistunov izvila tudi preživetvena elementa: zdravljenje zlomov, opeklin in drugih ran, ki jih je utrpel tvoj lik Naked Snake, predhodnik Solida in kompanije, ter potreba po hranjenju z lovljenjem divjačine. Bolje je bila sprejeta kamuflažna igrica znotraj igre, kjer si z (i)zbiranjem različno obarvanih uniform junaka skušal zamaskirati v barve okoliša. Ljubitelji neposrednega čiščenja paznikov pa so bučno pozdravili vpeljavo

GADJE GNEZDO

Finančni uspeh osrednjih iger iz niza je za seboj potegnil razvoj vrste stranskih, ki so Kodžimi dale priložnost za nadaljnjo širitev univerzuma Metal Gear. Da je s pikslasto podobo deset let po MG2 še vedno moč uprizoriti pristno metalgearsko igralnost, je leta 2000 dokazal **Metal Gear: Ghost Babel**. Igra za gameboy color je v barvito 2D grafiko zamesila kup mehanik, s katerimi se je dve leti poprej proslavila prva 3D inkarnacija serije na playstationu.

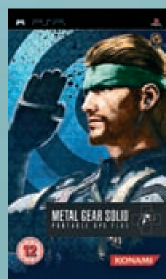


Eno večjih presenečenj so tlačani tiholazniške nanizanke dočakali začetkom leta 2004, ko je za gamecube izšel **MGS: Twin Snakes**, rimejk MGSja. Urbana legenda pravi, da je odločitvi botrovalo kosilo z Mijamotom, očetom Maria, ki je Hidea prepričal, da serijo začasno preseli na Nintendovo konzolo. Nalogo je Kodžima zaupal razvijalcu Silicon Knights (Blood Omen, Eternal Darkness), za vodjo sekvenc pa postavil japonskega režiserja Rjuheja Kitamuro (Ryuhei Kitamura). Prodaja ni blestela, ampak, saj, le kdo ni do takrat vsaj petkrat obrnil izvirnika?

Osrednji naslovi so od Kodžime terjali vedno več žmohta, zato se je na prelomu stoletja odločil, da bo sodelavcem pustil več svobode pri kreaciji stranskih delov. Decembra 2004 se je za PSP rodil jako čudni **Metal Gear Acid** (telefonična javanska verzija – J177, 59), ki mu je poldrugo dvanajstmesečje kasneje sledil opazno izboljšani **MG Acid 2** (155, 84) za taisto ročno konzolico. Barvito obrobljeni Kislinko je bil sicer taktična poteznica, v kateri so dejanja predstavljale karte, ki jih je bilo moč uporabiti tako za premik lika kot za strele, nastavljanje razstreliva, metanje granat …



Med nekanoničnimi Metal Geari je v tistem času pristal še **Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel**, napol animirani stripovski Metal Gear Solid, takenako narejen za Sonyjevo prenosnico.



Konami je po - skušal molsti tudi skozi centralne dele niza. MGS je na Japonskem nedolgo po izidu postal bogatejši za dodelano verzijo, **Integral** podimenovano. Pogruntavščina je poleg osrednje igre vsebovala tristo trenažnih misij, ki so v Evropi izšle posebej (**Metal Gear Solid: Special Missions**). **MGS2: Substance**, ki je spočetka izšel kot ekskluziva za prvi xbox in se kasneje pojavil na PS2 ter abakih, je ponovil vajo, le da je 700 učilnim nalogam dodal pet zabavnjaških odprav, povezanih z zgodbo. No, najbolj zanimiv je bil gotovo **MGS3: Subsistence**. Samotarsko kampanjo trojke je obogatil z novo, razvezano kamero, dočim sta na dodatnem ploščku domovala večigralski modus ter originalna Metal Gear 1 in 2 za MSX2. Slednji se je tedaj sploh prvič uradno pojavil izven Japonske.



Raba zajemanja gibanja za animacijo osebkov na zaslonu je ena od pritiklin visokoproračunskih naslovov. Metal Gear izjema ni.

prijemov in udarcev, združenih pod kratico CQC (Close-Quarters Combat, borba iz neposredne bližine). No, fani kačje druščine so bili nad zvarkom starega in novega pretežno navdušeni. Razmerje med pasivnim in aktivnim igranjem se je izenačilo, zgodba pa je bila večidel osvobojena filozofiranja in je skrbela predvsem za to, da je dolgoletnim pristašem niza ponudila odgovore na zastavljena vprašanja ter osvetlila kup likov iz MGSjevske preteklosti. Hideo se kakopak ni odrekel potegavščinam, med katerimi je bržkone najbolj znamenit spopad s šefom The Endom. Ker je bil ta zelo star, si ga lahko premagal tudi tako, da si počakal teden dni (ali zavrtel playstationovo uro naprej) in naložil pozicijo, ki si jo posnel pred fajtom. The End je od starosti medtem, hehe, izdihnil. Posebno mesto v navdušenskih srčkih ima tudi finalni boj z Bossom, joškato mentorico glavnega junaka, ki ga je Hideo v navalu simbolizma postavil na prelestno cvetlično polje. Ta brez sence dvoma ostaja ena najbolj rahločutnih ter ganljivih izkušenj v Metal Gearih in igrah širše.

Čeprav je bil MGS3 zaradi deloma negativnih vplivov dvojke in tiholazniške konkurence, ki medtem ni počivala (Splinter Cell), sprejet slabše kot oba predhodnika, so ga doslej vseeno prodali v spoštljivih štirih milijonih izvodov.



Od jamrača v MGS2 prek toplovodarskega soldata v MGS3 do bedes madafakerja v MGS4. Na račun Raidena si je Kodžima privoščil marsikatero šalo.

KAČJA LIMONADA

Zgodba Metal Geara je konglomerat, ki para um in kamor je Hideo Kodžima skozi leta uspel stlačiti toliko vsebine, da bi za podrobno razlago dejansko potrebovali namensko izdajo farbovitega magazina. Zahtevnost fabule pa je hkrati njena največja hiba, saj se marsikdo, ki je ob izidu izvirnega MG(S)ja zamudil špijonski vlak, v nabijanje sekvelov ni podal ravno zaradi nepoznavanja štorijalne preteklosti. Take bo nemara spodbudil sledeči krajši, kronološko pravilen pregled kačjih dogodivščin.



V obdobju hladne vojne, sredi leta 1964, CIA na območje Sovjetske unije pošlje agenta Naked Snaka (MGS3). Njegova naloga je, da iz komunističnih krempljev reši znanstvenika Sokolova, idejnega očeta Shagohoda, orjaške premične platforme, sposobne izstreljevanja jedrskega orožja. V pomoč mu je bivša mentorica, legendarna vojakinja The Boss, ki pa sredi misije nepričakovano zamenja stran. Naked se po številnih bitkah s pripadniki enote Cobra in ob seksi podpori špijonke Eve odkriža glavnega negativca Volgina in v ganljivem dvoboju pokonča učiteljico, svojo nekdanjo ljubezen.

Pretreseni heroj, ki postane znan kot Big Boss, po tragičnih dogodkih ustanovi specialni špijonsko-bojevalni oddelek FOX HOUND. Uradno za potrebe ameriške vojske, v resnici pa od leta 1971 naprej vsa razpoložljiva sredstva vlaga v gradnjo utopične države sredi pragozdov afriškega kontinenta, katero krsti za Outer Heaven. Vojaško oporišče pred napadi brani smrtonosni orjaški dvonožni robot metal gear, opremljen z jedrskimi izstrelki. Ko ZDA izvejo za odpadnikove revolucionarne načrte, tja pošljejo mladega komandosa Solida Snaka (Metal Gear). Misija uspe, Kačon uniči kovinskega beštkota, ubije Big Bossa in obenem iz jetništva reši agenta Franka Jaegerja, zvanega Grey Fox. Slednji nedolgo zatem zapusti FOX HOUND, katerega član je tudi Solid Snake, in v španoviji s čudežno preživelim Big Bossom ustanovi oporišče Zanzibar Land (MG2). Solid Snake še enkrat in za vselej obračuna z Big Bossom. Toda!!! V pristni vojnozvezdni tradiciji mu stari bojevnik tik pred poginom zaupa, da jima po žilah teče ista kri ...

Kačon se po presunljivem spoznanju umakne v samoto, v njegovi odsotnosti pa najopaznejši član specialne grupe postane obetavni Liquid Snake. Leta 1995 teroristi zasedejo vojaški kompleks na aljaškem otoku Shadow Moses in Snake si na prošnjo svojega nekdanjega poveljnika Roya Campbella ponovno oveže bandano (MGS1). Izkaže se, da vodja teroristov ni nihče drug kot Liquid, ki ob prisotnosti Revolverja Ocelota, nekdanjega Volginovega podrepnika, junaku potrdi sume: Liquid in Solid sta klonirana brata dvojčka, plod zloglasnega projekta Les Enfants Terribles, ki ga je vlada spočela, da bi razvila genetsko nadmočne potomce najhudejšega bojevnika sploh, Big Bossa. Kačon s pomočjo mične Meryl in odpadnega znanstvenika Hala 'Otacona' Emmericha ter ob nepričakovani podpori skrivnostne futuristične nindže, ki se izkaže za starega znanca Grey Foxa (oziroma za to, kar je od njega ostalo), še enkrat reši dan. Liquid je premagan.

Dve leti kasneje se spajdašena Solid Snake in Otacon odpravita na raziskovanje nove metalgearske nevarnosti. Na tankerju pred New Yorkom se snideta z Ocelotom, ki ga je obsedel 'duh' Liquid Snaka ... nakar se za Kačonom izgubi vsaka sled (MGS2). Leta 2009 si teroristična ekipa Sinovi svobode prisvoji naftno ploščad Big Shell, med talci pa se znajde sam predsident Amerike. Na reševanje pošljejo novega junaka, tiholazniškega komandosa Raidena. Ta skupaj s poročnikom Pliskinom, Solid Snakom pod krinko, razkrije družbeno zaroto triglavskih proporcev, za katero stojijo Patrioti, prostozidarski vplivniki, ki iz zakulisja krojijo politično sliko sveta. Kačon se poda na lov za obsedenim Ocelotom/Liquidom, ki ga bo zaključil šele leta kasneje (MGS4), Raiden pa se spopade s Solidus Snakom, pravim vodjo nepridipravov, tretjim in najstarejšim izmed genetskih potomcev Big Bossa. Pred Solidusom med nežive pošlje še robota Arsenala in se na koncu spet združi s svojo zaročenko Rose. Ti pa globoko dihaš od zapletenosti.

Pot v iks

Hideova romanca s Kačo se je bližala današnjiku. Čeprav je avtor že pred trojko jel zatrjevati, da bo to nepreklicno njegov zadnji Metal Gear, je znova podlegel ljubeznivim pritiskom kačjega občestva. Lastniki PSPja so sredi leta 2006 pozdravili spočetje Metal Gear Solid: Portable Ops (J166, 82), ki je bil štorijalno neke vrste dopolnilo k MGS3. O dobrotah domnevno resnično absolutno brezprizivno zaključnega dela niza, MGS4: Guns of the Patriots za playstation 3, pa ste čitali v julijskem Jokerju.

Kaj bo Trdni kovinski opremi(tm) prinesla prihodnost, ve ne nihče. Seriji nenaklonjeni igralci, ki od nekdaj – roko na srce, ne brez argumentov – pljuvajo po Kodžiminem režiserskem preseravanju in izpostavljajo vztrajanje pri vsaj rahlo preživetih tiholazniških osnovah, najbrž goreče molijo, da bo poševnooki kreativec naposled uresničil sanje in posnel pravi film, igre pa pustil pri miru. Ostali pa upamo, da bo Hidea tudi pri bodočih umotvorih spremljal tisti kreativni duh, ki mu je omogočil, da je z Metal Gearom ustvaril akcijsko podzvrst skrivalnic, z Metal Gear Solidom pa definiral pojem sodobnega interaktivnega filma. Brez nuklearnega orožja, gorostasnih robotov, genetskih mutacij in kač bi bil svet morda res bolj varen. A kako zelo dolgočasen!



Z zbirateljskimi edicijami Metal Gear Solida v Evropi nimamo sreče. Za lastnike modanih PS2jev je sicer jako priporočljiv The Essential Collection.

Too Human

Naglica je mati buške na glavi, ali kako že gre ljudska modrost, in če Too Human sodiš prehitro, je logično, da se ti zdi kilav. Za razkritje kvalitet namreč potrebuje čas, kar je tuje mnogim sodobnim igralcem. A čeprav igra ne sodi med elito, si ne zasluži besnega kurcanja vsevprek, ki je dneh po izidu preplavilo vsemrežo. Tako forumi kot opisovalske strani bi se morale v izdelek Silicon Knightov bolj poglobiti že zaradi profesionalne etike.

Too Human je nenavaden v dveh zelo temeljnih elementih, na katera naletiš takoj. Eden je svet, ki izvirno združuje nordijsko mitologijo in kibernetsko prihodnost. Prisotna so ključna severnjaška božanstva, z Odinom na čelu in s Torom, Heimdallom, Frigg, Lokijem ter tvojim likom Baldrjem v spregi – le da razliko od klasične predstavitve nosijo visokotehnološke vsadke in se naokoli pojajo v tankih in orjaških transportnih plovilih. Slično združevanje definira sovražnike, od goblinov do trolov. Ti so vzeti iz vikinških sag, a so zapakirani v napol robotsko podobo s kamerami namesto oči in jeklenimi konicami po hrbtih. Širina vizije jemlje sapo in daje podlago mestoma luknjasti, a naposled fini, zanimivi zgodbi. Ta se intrigantno poigrava z izročilom, saj prikazuje aesirje (osrednje bogove) ob somraku sveta, ki ga sprožata spletkarski Loki in njegova hči, boginja pekla Hel. Škoda, da je tvoj junak Baldr ozkogleden bedak, ki ima pred očmi samo maščevanje. Preveč človeški, zares.

Drugi bistveni element je način bojevanja. Too Human je tretjeosebni akcijski frp v slogu Diabla, le da ptičjo perspektivo zamenja z moderno izzaritno. A namesto da bi udarce borca, ki je ne glede na izbranega od petih poklicev opremljen s hladnim hrepelom in rešetalom, izvajal z gumbi, to počneš z desno analogno gobico. Če imaš v roki puško, z njo meriš, sicer pa paličica simulira roko z gorjačo. Pomik v desno botruje desnemu udarcu, v levo levemu in gor takemu, ki sovraga vrže v luft. Temu je treba primisliti razliko med kratkimi in dolgimi pritiski na gobico, zaporednimi dregljaji ter navezo z levim stickom, kar ima za posledico jerbas raznolikih kombinacij. Te kombiniraš s skokom, eksplozivno specialko, bojnim klicem in statičnim orožjem, ki ga postaviš na tla, da cvre bližnje capine. Za ubijanje slednjih dobivaš izkušnje, ki samodejno izboljšujejo Baldrjeve osnovne postavke, veščinske točke, ki jih vlagaš v dve drevesi spretnosti, in kupe orožij, oklepov ter run. V tem pogledu se špil sila zgleduje po Hudičevcu, med drugim po modificiranju opreme z vsajanjem run, ki spreminjajo statistike, in smešno tipskih imenih v slogu Imperial Articulated Hand Cladding of Serenity. Namuz.



Videti ni nič kaj podobno nordijski mitologiji, toda Silicon Knightom je uspela odlična kombinacija te s kibernetsko futuro. Ava.



Eksplodiravajoči sovražniki so primer taktične primesi, saj jih je treba razsuvati z meti hladnega orožja. Drugače trpiš.

Sistem je torej dokaj napreden in raznolik. Problem je v tem, da ga dolgo nimaš kje dodobra uporabiti. TH tvorijo štiri velike temnice s postanki v kibernetskem domovanju bogov Asgardu, dodobra zanimiv pa postane šele v zadnji, po kakih devetih urah otepanja joypada. Prve tri temnice so pretirano raztegnjene in enolično naphane z enimi in istimi sovragi, ki zahtevajo gol minimum taktično-akcijskega truda. Pač drkaš knofe in/ali gobico, malo kuriš, trenutni val barab pade, uleti drugi, ponovi vajo. Četrta temnica pak doda zanimivejše gnusobe in bolj izpostavi njihove posamezne lastnosti ter neugodne statusne učinke. Nakar se zgodi nekaj zanimivega: ko špil končaš, se lahko teleportiraš v katerokoli ječo. In šele tedaj Too Human postane res kul, kajti sovražniki so odtihmal raznolikeje pomešani, močnejši so in bistveno je poznati njihove sposobnosti. Znajo te zakuriti, zastrupiti, upočasniti, zaledeniti in obstreljevati z daljave, nekateri so občutljivi na ta in drugi na oni pristop, kombo ali vrsto orožja ... V tem nadaljnjem sprehodu, ki odstrani štorijo in je sodelovalno dostopen za drugega igralca (bodisi na eni konzoli, bodisi po Xbox Livu), se TH prelevi v solidno predstavnico zvrsti, ki z naraščanjem tvojih in sovražnih moči postaja vse bolj suvalna, nalezljiva ter taktična. Med drugim zato, ker ni napitkov, ki bi ti dajali potuho, in ker smrt navzlic počasni oživitvi ne pomeni večjega nazadovanja.

Res je torej sitno, da je treba, da prideš do tja, vložiti precej rutinskega igranja. Kakor tudi, da izdelek ni izpiljen. Na tepežkalskem sistemu bi lahko še delali, saj je vseeno malce preveč omejen in pretirano poudarja zračne kombinacije; okolica je kljub stilistični impresivnosti enolična; lahko bi dodali še kako sorto sovražnikov, saj jih ravno ne mrgoli, in več nelinearnosti, saj te z glavne poti odvračajo le stranpotke, na koncih katerih je mogočnejša roba; se manj šlepali na Halovo marinsko estetiko; naredili poklice bolj raznolike; izpilili šefe; ter spedenali štorijalnost, saj ima fabula ostre konice in se bo dodobra razvila šele v (morebitni) dvojki. A vendar Too Human naposled izpade v redu. Nad njim bo razočaran le tisti, ki je pričakoval prelomnost, saj izdelek kljub obljubam in zanimivemu poudarku na akcijadnosti v slogu Devil May Crya ni baš revolucionaren, ter kdor je bolj neučakane sorte oziroma nima časa za zložno odkrivanje dobrih plati. Tak naj se ga nikakor ne loteva.



Nekam šibek je Too Human na področju malih in velikih šefov. Obojih ne manjka, a vsaj v prvem skozihodu jih je moč zelo po kmečko odstraniti z nekaj potrpežljivega kroženja ter šmajsanja.

70 *Silicijev vitez Sneti nad Too Human ne obupa – in trud se mu obrestuje.*
xbox 360 Silicon Knights / Microsoft

REVIJA Obrazi JE TEDNIK!

Kjer znani pokažejo svoj pravi obraz



torek 2, sreda 3, četrtek 4, petek

torek 16, sreda 17, četrtek 18

sreda 24, četrtek 25

Izšli bodo Obrazi !!!

Izšli bodo Obrazi !!!

September

Eksluzivne zgodbe vsak četrtek!

REVIJE

Pixeljunk Eden

Če poleg avantur obstaja zvrst, ki stagnira, so to ploščadne skakačine. Zlasti ker so njihovo bistvo vkomponirali v toliko drugih zvrsti, da so same zase praktično nehale obstajati. Tiste, kar še gibajo, pa – vsa čast izjemam, kot je Super Mario Galaxy – stopicajo na mestu, namesto da bi se mišičavo odgnale in poskusile z novim pristopom.



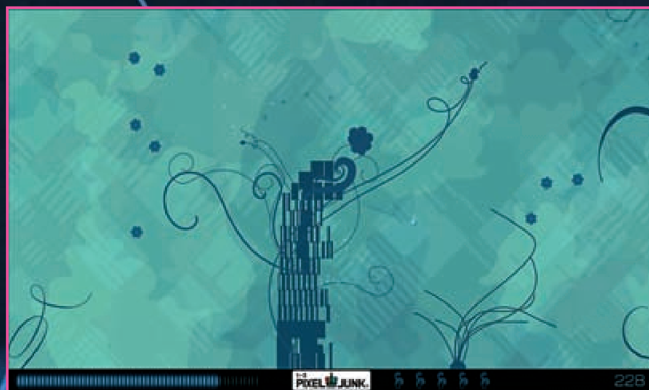
Smrakelj je tisti mozolj v sredini, a čeprav se glede na sliko zdi, da ga boš komaj videl, s tem nikdar ni težav. Barvna shema ni le estetska, temveč je premišljena, da so vse ključnosti takoj vidne.



Izvirno je tudi izbiranje stopenj v osrednjem meniju, ki ni običajen, temveč je narejen v slogu globalnega rajskega vrta. Več lučkic kot pobereš, bolj se razraščajo rastlinice, kar gradi mostove do novih podvrtov.

Hecno torej, da to stori Pixeljunk Eden, izdelek za osmaka evrov, ki ga tržijo le skozi internetno štacuno Playstation Store. Nadzoruješ kameleonasto pravljično živalico, enega takega luštnega smrakeljčka, ki v pogledu od strani raziskuje fantazmagoričen rajski vrt. Ta je izveden v minimalistični, visoko stilizirani, skorajda fraktalski grafiki, s kalejdoskopskimi ozadji in ob spremljavi psihedelične trance glasbe. (Rez, požri se.) Sprva je ploskev, ki se razteza navzgor, levo in desno, prazna, a že čez kako sekundo na tleh požene deblo prve vijugaste rastline, ki se razraste v košat grm. Rastline nato rabijo kot odskočne točke za našega smraklja. Najprej jih ni, toda v zraku visijo okrogle točke, ki jih napolni cvetni prah iz poraženih sovražničkov. Ko je točka nafilana, iz nje požene steblo ali vitica, brez česar ni napredka. Živalca se drugače kot s skoki ne more gibati, toda običajno hopsanje ima simpatično varianto. Ko se lik odrine, izpusti svileno nit, na kateri se vihti v krogih, dokler se po treh obratih ne pretrga. Kar zajame v nit ali zadene s telesom, bodisi uniči, bodisi pobere – cvetni prah za filanje rastišč in nabiranje točk ter čas za uro, ki sproti usiha. Tako smrakelj skakaje in vihtaje napreduje više in širše po nenavadnem rajskem vrtu iz domišljije didžeja v Ambasadi Gavioli, po katerem poganjajo vitice novih in novih rastlin ter sčasoma še drugih, organskih & anorganskih oblik. Vrtov je deset in v slehernem je cilj, da pobereš peterico kresničkastih entitet, kar skupaj nanese petdeset svetilkic.

Način zbiranja je glavna spotika Pixeljunk Eden. Igra je namreč zastavljena tako, da moraš pri vsakem naslednjem svetlivku znova pobrati vse prejšnje. Se pravi, najprej je cilj dotik enega, potem dveh (pri tem je treba znova poiskati prejšnjega), nato treh (skupaj s prejšnjima) ... in tako naprej do petih. Ker so vrtovi vedno enaki, je ponavljanje malce zoprno, sploh pozneje, ko okolice postanejo zapletenejše in ni treba dosti napak, da ti zmanjka časa. Kameleonček je namreč zmikljiva živalca, katere skokov ni enostavno oceniti, zlasti ko naletiš na rastline, ki se gibljejo v vetru ali se vdajajo pod tvojo težo, trdovratnejše spakice, ki te zasledujejo, in barabice, ki se jih je treba obvezno dotakniti s telesom, ne z nitjo. Ko jo izpustiš, imaš nad letom po zraku malo nadzora, pri čemer pospešek navzdol, ki ga sprožiš s sunkom sixaxisa ali dual shocka 3, ni v zares veliko pomoč. Tako se velikokrat zgodi, da padeš, po Murphyju zgrešiš vse rastline v zraku, saj je pregled navzdol slab, in pristaneš na trdih tleh. Umreti resda ne moreš, vendar te znova čaka vzpenjanje, ki zna biti monotono in živčno, posebej če ti za ovratnik sope pomanjkanje časa. Igra tako kljub čudoviti, benigni zunanjosti sploh ni lahka, zlasti če se lotevaš nabiranja dobro zamišljenih trofej in lova na rekorde, ki jih podpirajo spletne lestvice. Je pa res, da izziv sede, saj boš po dolgem času spet potreboval zvrhano mero ploščadnih spretnosti, s ponavljanjem pa si delaš mentalne karte vrtov. Tako lahko iz špila dobiš več kot petnajst ur zelo dobre skakalne zabave, kar je za tako poceni izdelek naravnost fantastično. Plus omogočena sta pošiljanje videov igranja na TiTubo in remote play na PSPju.



Nalaganje videov lastnih podvigov na Tubo deluje bolj občasno in nasploh ni izvedeno najbolj spretno, medtem ko remote play na PSP (logično) ne podpira večigralstva. Deluje pa gladko.



Ekstra časa ne dobivaš le iz naokoli razmetanih kapsulic, ki izginejo za večno, ko jih pobereš. Pojavijo se tudi, če pri opisovanju krogov na niti, preden se ta pretrga, sesuješ vsaj pet capinčkov. Ker pa se ti naokoli svaljkajo naključno, to ni vedno kameleonski kašelj.

No, tisto, kar Pixeljunk Eden naredi najbolj edinstven in priporočljiv, je njegova platformska eleganca. V svetu puhloglavih dirkačin in klavskih akcijad, ki imajo toliko smisla za lepoto kot z grižo napolnjena nočna posoda, ta špilčič gradi oltar posebnemu, oko solzeče čudovitemu gibanju. Ko zaobvladaš izvirni sistem ter se naučiš upoštevati težo in pospešek, zbledita celo skočni eleganci Lare in Perzijskega princa, saj je premetavanje med fraktalskimi viticami & popki čista poezija. Če se ti pridružita še do dva kolega (spletne povezave žal ni), pa se lahko odbijate in vihtite drug od drugega, da celo Mario rdi od zavisti. Osem evrov? Malenkost. Skoči v Playstation Store še danes, če ti kreditnokartične okoliščine to omogočajo!

85 *Sneti in smrakelj družno spletata niti rajskega skakanja.*
playstation 3 **Sony**

Circle of Doom

Circle of Doom je tretji del v seriji Kingdom Under Fire. Predhodnici The Crusaders in Heroes sta bili solidni sekljačini, ki sta vsebovali še strateško poveljevanje enotam, ki ste jih popeljali v vzdušne, adrenalinske bitke. No, v CoD poveljevanja ni več. Novi del serije je namreč čista tretjeosebna frpjska sekljačina, praktično klon Diabla. Na začetku izbiramo med petimi liki: to so plemeniti vitez, mesarski barbar, tatinsko-coprniška babura, emo vampir in plešasti debeluh, ki prisega na pištole in eksplozije. Kasneje odklenemo šestega, kot jaz lepega oprodo. Razlikujejo se po moči, količini zdravja, hitrosti in vrsti orožja, za katerega morejo poprijeti. Slednje privede do smešnih situacij, ko barbar z lahkoto vrti dvestokilsko rezilo smrti, ne more pa zgrabiti navadne sekire, buzdovana ali pipca.
No, čeprav se raznolikost lomilcev kosti izkaže za pozitivno, to skoraj nič ne vpliva na igranje. Borilni sistem je namreč plitek, dolgočasen in neumen kot besedila Turbo Angels.

Vso dolgotrajno pustolovščino zgolj kot nori nažigamo po tipkah X ter A in tako odstranjujemo horde nasprotnikov, pri čemer ne izvajamo kakšnihkoli naprednih kombinacij. Šur, lik nabira izkušnje in se razvija, to pa je tudi vse. Poleg tega Circle of Doom vsebuje skrajno butast sistem kondicije. Že nekaj udarcev zadostuje, da se naša preobtežena svinja zadiha



Sovražnikov je veliko, a so neumni in nenevarni. Isto lahko rečemo za šefe. Tako bo barbar z napredno pravomoško kombinacijo A-A-A mimogrede pometel s tem leglom zavaljenih orkov, pri čemer pa bo špilavec umrl od dolgčasa.



Po uspešnem knofodrku bo padel tudi tale klan smrtonosnih žužkojedcev.

in potrebuje počitek, medtem pa si docela odprt na naskoke sovražne nesnage. Dodatni ocvirki v smrdljivi klobasi so odsotnost bloka, kot noč glupa kamera, prvošolska zgodbica, eni najslabših kvestov v žanru in neimpresivni, žalostno predvidljivi šefi. Edina rešilna bilka je multiplayer, kjer se po Xbox Live internetno združite s še tremi prijatelji (na eni konzoli večigralstva ni) in nato grupno drkate ... po knofu X. Ampak to je zabavno le zato, ker veste, da poleg vas trpijo še drugi.

35 *Barbar Mefisto z uporabo enega gumba razkosa tisoč enega kuščarja.*
xbox 360 — Blueside / Microsoft

Top Spin 3

Na prvi pogled je tretji Top Spin mana z neba za pristaša odličnega tenisa. PAM Development so se namreč dodatno odpovedali arkadnemu pristopu, s katerim je zvrst obremenil nadušpešni Virtua Tennis, in še bolj zavili v realizem. Sistem igranja je na površju sicer podoben običajnim, kar pomeni, da imaš tipske udarce (forehand, backhand, volej) in risk shot – močnejši zamah, pri katerem je verjetneje, da bo žogica odletela v mrežo ali out. Toda zdaj je treba bolje predvidevati, kam bo rumena okroglinica padla, in vedeti, da te stiskanje gumba za zamah med gibanjem upočasni. Še važneje pa je, kdaj knof izpustiš. Se pravi, idealen žvajz sledi temu, da se dovolj hitro postaviš na pravo mesto, izbereš ustrezno vrsto udarca, nabereš ravno prav moči, pravočasno izpustiš gumb in pri tem dobro meriš. Načeloma sta bila taka že Top Spin 1 in 2, a zdaj je sistem bolj kompliciran in z več niansami. Bolj realističen, skratka.
Vendar ti čez nekaj časa postane jasno, da so Francozi ves ta čas, ki je minil od TS2, razvijali le igralno mehaniko. Trojka ima namreč kup težav, mnogo jih je od prej. Zopet je tu enolična kariera, ki je gola vrsta duhamornih turnirčkov s čudno zastavljenimi nasprotniki – ne glede na to, ali izbereš easy ali hard, boš naletel tako na totalne levake kot na premočneže. S tem v spregi hodi umetna pamet, ki vnovič niha v ekstreme – zdaj je nadmočna, nato počne kretenije. No, ko sistem obvladaš, se ti ne more nič več upirati, zato se TS3 kmalu prelevi v špil za dvoboje na eni konzoli ali po spletu. Kjer drugega od rangiranih in nerangiranih spopadov itak ni (vsaj zamik ni težava). Manjka komentar, grafika je lična in čista, a mrtva in s preveč vmesnega čakanja. Opcije za stvaritev tenisača so močne in sproti ga razvijaš v mnogih elementih, toda izrezali so mini igre in udejanjili nehumano dolgovezen trening. Med licenciranimi tenisači in tenisačicami so Federer, Šarapova, Roddick, Becker, Borg in podobni, toda manjkajo sestri Williams, Novak Đoković in Ana Ivanović, medtem ko je Nadal samo v inačici za PS3. Tjah, ko vidiš, kako Seleševa tolče žogico z eno roko, ti je res jasno, da so se igri posvetili premalo.
A nič bati, kmalu pride Top Spin 4.

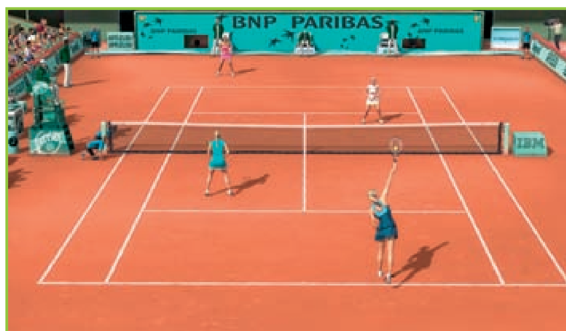
66 *Sneti se umakne močnemu servisu, ki pa sfrči v out.*
PS3 / xbox 360 / wii / DS — Sega



Eden od elementov je tudi kondicija v obliki bitja srca, ki se pokaže v sličici ob servisu. Vendar je še nedodelana.



TS3 je kar težak, ker vse delaš po občutku, in v jedru primeren za navdušence nad realizmom. Škoda za ostalo.



Lepa poteza je zunanjost tenisačev, ki se spreminja. Modeli sčasoma zašvicajo in se grbijo od utrujenosti.

The Red Star



Aggressor (ne naš) je prvi impresivnejši nasprotnik. Kasneje se vrne v novi preobleki.

Kaj dobimo, če v koš vržemo arkado tipa Final Fight, v kateri mlatimo legla barab, in vesoljsko nažigačino, kot je Gradius V? Hja, Rdečo zvezdo! Igra, v kateri se peš gibljemo proti desni in streljamo kot nori, je udejanjena na podlagi stripa, ki se dogaja v alternativni Rusiji. Toda z izgovori, čemu moramo poklati sovražno armado, se ne obremenjuje. Izvemo le, da je treba zmagati in da se prvi šef imenuje Aggressor. Res. No, filozofiranje je za babe. Deci skočimo v kožo nabiteža Kyuza, vzamemo v roke revolverja in ogromno ... rezilo ter se odpravimo čistit nesnago. Za Smrka in slične poženščence pa sta na voljo junakinji: gibčna in švohotna Makita ter coprnica Maya, ki postane dosegljiva, ko končamo igro.
V boju uporabljamo fizične napade z rezili in strele iz enega od treh orožij (pištolice, ognjebruh, mini bazuka), od gibov pa blok ter stransko izmikanje. Sistem je zabaven in ravno prav globok za arkado te vrste – kakih naprednejših kombinacij ni, toda nabor zadostuje. Spraviš se nad mnoštvo sovražnikov, od takih, ki so odporni na izstrelke, prek gibčnežev, ki se izmikajo, do hinavcev, ki se skrivajo na drugi strani zaslona. Vsem je skupna cenenost, proti kateri je albanski mafijec zgleden državljan. Napadi v skupinah so stalnica, podlosti so na dnevnem spisku, najljubši pa je napad izza hrbta. Tudi šefov je na pretek, zlasti fini pa so, ker ekran tedaj dobesedno eksplodira od krogel. Pri tem je 'bullet hell' dobro orkestriran in zahteva dosti spretnega ogibanja. Številčnost, raznolikost nasprotnikov in odsotnost snemalnih točk (smrt nas vrže na začetek misije) prispevajo kar visok izziv, kljub temu pa težavnost ni pretirana. Treba je imeti le reflekse, da se izmikamo strelom, ki jih vsako sekundo kasiramo v rit. Dodana je še možnost igranja dveh na enem zaslonu, medtem ko delež razgibanosti in povoda za vnovično igranje prispevajo nadgradnje orožij, zdravja in oklepa ter razlike med bojevniki.
Škoda, da Zvezda ne premore še kake misije poleg obstoječih devetnajstih, vsaj bežne zgodbe ali kake vmesne animacije. Prav tako bi ji težko pripisal kon-



Grafika je z burnimi eksplozijami na nivoju, vse skupaj pa bogati solidna zvočna spremljava.

kuriranje ne Gradiusu V, ne Final Fightu. A navsezadnje gre za izdelek po polovični ceni, ki z zelo dobro akcijo poskrbi za urice presenetljivo kakovostne pinjaupinjau-zabave.

78	*Mefisto kolje in kolje, nakar ga ceneneži zabodejo v križ.*
	playstation 2 — XS Games / Acclaim

Dragon Ball Z: Burst Limit

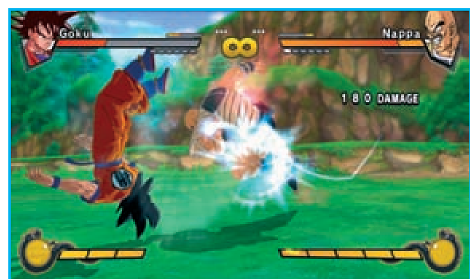
Glede na to, da Dragon Ball (Z) mladež navdušuje že več kot dve desetletji, bi človek pričakoval, da bo nekomu počasi uspelo izdelati špil, ki temu vesoljno znanem tepežkalnem animeju, izdelanem na podlagi mange Akire Torijame, ne bo v sramoto. Igričarske pravice do serije si na žalost že dalj časa lasti zloglasni Bandai, od katerega dobre licenčnice še nismo dočakali. Samo enkrat lahko ugibate, če bo ta neizmerna čast pripadla Burst Limitu.
Pohvale gredo sicer mojstrom kode, ki so zamesili nadmočno grafično srčiko, ki se za prikaz barvite risankavosti poslužuje obrobljene (cel-shadane) 3D grafike. Gohan, Piccolo, Trunks, Vegeta in ostali junaki so narisani in animirani s tako natančnostjo, da bi lahko nekatere sekvence iz igre zlahka zamenjal s prizori iz kakega novega filma DBZ. Pihanje na dušo ljubiteljem nizike naslov nadaljuje v načinu 'Z Chronicles', v katerem odklepaš štorijalno-pretepaške kadre iz odraslega obdobja čupavega junaka Gokuja. Škoda, da so ti predočeni brez vsakršne razlage, tako da ti, če si ne lastiš sleherne epizode serije in naokoli ne hodiš s prišitim opičjim repom, ni nič jasno. Ponudbo modusov zaključijo trening, sekcija, v kateri si postavljen pred izzive tipa premagaj čim več nasprotnikov z eno življenjsko črto, ter način ena proti ena, pod katerim se skriva osnovno internetno večigralstvo.
Da je Burst Limit namenjen le vnetim gledalcem japonske izrisanke, je torej jasno. Za ostale bi znal postati zanimiv v primeru, če bi nudil dostojno pretepanje eden-na-enega. No, ga ne. Trenažna sekcija ti skoraj da nekaj upanja z razlago pomena preobrazbe v superbojevnika in uporabnosti karjole posebnih napadov, ki so drugačni za vsak lik. A vse skupaj je zgolj lošč, saj se zaradi odsotnosti resnejših ali vsaj osnovnih mehanik kombiniranja udarcev in očitne premoči energijskih napadov z razdalje vse skupaj kmalu sprevrže v duhamorno držanje bloka in besno drezanje gumbov, ki ni niti pol tako katarzično, kaj šele zabavno, kot sproščanje ob animeju.
Podoba je torej kul in učinki so odlični. A kaj to pomaga, če Burst Limit pod šminko ostaja bolj nedodelan kot najslabša moderna pretepačina? Da si uresničimo željo po dobrem DBZ-naslovu, se bomo morali očitno odpraviti na iskanje sedmih zmajevih krogel. Ker si večina nas že lasti dve, smo na dobri poti.



Boj se preseli tudi v zrak. Z določenimi napadi lahko nasprotnika spet spravimo na tla, dasi neka prednost to ni.



Način 'Z Chronicles' je idejno na mestu, vendar izvedba šepa. Sekvence, ki prekinjajo igranje, so po vrsti ponavljajoče se in režirane brez čuta za pripovedništvo. Kot tiste v animeju, skratka. *Se izmakne energijski krogli.* Ne, saj ne.



Srčika je odlična. Škoda, da se DBZ-špili večinoma (vedno?) pojavljajo v obliki pretepačin.

50	*Na turnirju borilnih veščin se prikaže skrivnosten bojevnik. Ime mu je Case.*
	PS3 / xbox 360 — Namco Bandai

Facebreaker

Zabavnost je jako relativen pojem, zato ga v opisih nerad uporabljam. Kaj navsezadnje ni zabavno? Celo poslušanje Simone Weiss zna biti žur, da ne omenjam, kako je zadnjič nekdo na mn3njalu penil nad GTA4, ker nima tistega, kar je San Andreas delalo tak 'retarded fun', od metanja na zobe s padalom do brezciljnega frčanja z raketnim nahrbtnikom. Zabava, jebiga.

Tako ne morem reči, da risankasta boksarščina Facebreaker ni zabavna. Imaš tri knofe za udarce (visoki, nizki, močnejši), imaš gumb za prijem, imaš blok, imaš protiudarce. In tepeš. Kdor se sistema ne nauči v minuti, ima resne težave z inteligenčnim kvocientom oziroma povezavo glava-prsti, saj je zadeva knofdrkaška arkada s poudarkom na res besnem mlatenju po joypadu. Pri tem nekje iz kota boječe gleda sistem kamen-škarje-platno, kjer uspešen izogib ponudi otvoritev, medtem ko udarci, ki zadenejo, prispevajo energijo za močnejše kombinacije in ultimativne treske. Haymaker! Groundbreaker! Facebreaker, bejbi!

Hudo? Ne zares. Hudo je le tebi, ker si za to trapasto arkadico odštel nezaslišano polno ceno, saj bi bila bolj doma na XBLA in v Playstation Storu za petaka. Tepež urno zvodeni na izmenjave osnovnih, bliskovitih kombinacij, ki se zaradi nepredvidljivosti marsikdaj prevesijo v čisto naključje, in random branjenje, saj je akcija prehitra za resno načrtovanje ali taktiziranje. Frisopeštač je nadvse očitno namenjen retardiranim čezlužnim mulčkom, ki bi jim karkoli naprednejšega od DRKDRK-DRK povzročilo nepopravljive poškodbe kraniuma in bi se pritoževali nad nezabavnostjo. Podoba je barvita, a daleč od izpopolnjene, saj so liki škatlasti in v posiljeni stripovski tuniki nič kaj graciozni. Občasni humorni vložki v slogu tistega, ko nekdo na frisu tvojega poraženca dela sklece, so daleč preredki, da bi izdelek lahko označil za smešnega. Liki se razlikujejo bore malo in se po daljšem igranju kar zdruznejo drug v drugega. Kariera je kratka in ohrno zastavljena (štirje pasovi, v vsakem je treba razsuti vse nasprotnike), umetna pamet pa na vseh treh težavnostih nepoštena in daleč preveč agresivna ter učinkovita pri branjenju.

Tako ostane lokalni ali spletni multiplayer, primeren za domove zaostalih. Le oni bi se namreč veselili špiliča, ki je tako omejen in ki po kaki uri zapade v tako neznosno rutino. Debilana, pač. Ampak hej, zabavna je pa še vedno lahko. Kot Simona Weiss.



● Ne traja dolgo, da Facebreaker zapade v duhamorno, refleksno izmenjavanje enih in istih žvajzev. Res, res slaba igra je tole.


● Še en nokaut v verziji za 360 doživiš, ko vidiš achievemente. Več jih je recimo vezanih na lastništvo kamerice live vision.

28 — *Sneti bi raje sam sebe na gobec z Raveerjem, kot da bi še naprej igral tole.*
xbox 360 / PS3 — Electronic Arts

FILM VIZIONARSKEGA REŽISERJA FAVNOVEGA LABIRINTA
V KINU OD 11. SEPTEMBRA
HELLBOY II
ZLATA ARMADA
LAWRENCE GORDON PRODUCTION
www.karantanijacinemas.si
www.hellboymovie.com
KARANTANIJA CINEMAS
UNIVERSAL

Castle Crashers



Takle je slog, ki zaznamuje Castle Crashers – kosmat zblojen velikoučen pošastin, bežeče, lijavično prestrašene srnice in ti na njih. Wub.

Drugo igro The Behemotha, indie avtorjev Alien Hominida, je skupnost pričakovala kot digitalnega mesijo. Sam pa sem bil zadržan, saj sem po vizuelno nadmočni, a zmedeni, komajda igralni župci, kakršen je bil AH (uporabljeno ustrezno veliko odvisnikov), sumil, da so fantje, ki so štartali s programiranjem igric v Flashu, boljši oblikovalci videza kot špilanja. Castle Crashers so moje strahove potrdili. Delno, a vseeno.
Za razliko od izvedbe vrste dvorazsežno-teci-desno-in-postreljaj-vse iz Hominida se Crasherji udinjajo receptu dvorazsežno-teci-desno-in-PREMLATI-vse v slogu Golden Axe. Jasno, saj nadzoruješ oboroženega vitezka, ki rešuje ugrabljene princeske. Zrklo najprej predre zunanjost, ki je res nekaj posebnega. Špil je z deformirano risankavostjo videti kot pobarvan crtič deluks v gibanju in samosvoji risarski slog v visoki ločljivosti dobesedno skoči z ekrana. Količina raznolikih, barvitih okolij, sovragov, orožij in učinkov je nenormalna, pri čemer igra ne štedi z zabelo iz krvi ter straniščnohumorne sprevrženosti. Ko naletiš na srnico, ki ima hudo drisko z gromovitim prdenjem od strahu pred nečim, kar se približuje skozi gozd, ti nasmešek še lep čas noče izginiti z obraza. Udarnost potencira garda šefov, od koruznega monstruma prek mutirane plavajoče mačketine do ledenega coprnika, Meduze, kiklopa, alienske žuželčje pošasti (saj nisi mislil, da bo šlo brez obiskovalcev iz vesolja?), nadbarbara, zmešanega slikarja s kovinsko glavo, ki nadte pošilja lovecraftovske skicirane kreacije, in črnega nestvora izpod Citadele. Ne, res.
Slično nabita je igra vsebinsko. Izbiraš lahko med štirimi vitezi, vsakim s svojo vrsto magije: ognjeno, ledeno, električno & zastrupljevalno. Nato se lotiš ne čisto premočrtnega raziskovanja nadkarte, na kateri so zarisane vnaprej določene lokacije. Pravico do napredovanja si zagotoviš z mlatenjem po dveh knofih za fizičen udarec, s čimer tako izvajaš pehar enostavnih, a smrtonosnih kombinacij. Žvajze dopolniš z blokom, strelicami iz loka in dvema vrstama coprnij; običajno je ena šibkejša, a zadene večkrat in vrže kanalje nazaj, druga pa je instantno močnejša. Dodano uporabljaš bonusne predmete – napitek za vračanje življenjske energije (čarobna se polni sama), lopato za iskanje skritosti, bombo, sendvič za pretvorbo v silnega mišičnjaka. In naposled je tu kup skritih likov z malo drugačnimi sposobnostmi ter 26 vrst živalskih spremljevalčkov, ki prispevajo koristnosti, recimo nadlegujejo capine, izboljšajo zaščito ...
Zaščito? Jep, kajti v Castle Crashers je vtkana frpjska komponenta. Z mlatenjem nabiraš izkušnje, ki jih po želji vlagaš v moč, hitrost, coprnije in zdravje. Spočetka je napredek brzopet, kasneje pa za prehod na nov nivo dobiš manj EXP, kar pomeni, da se lahko podaš v močno specializacijo, v šibkejšega dečka za vse ali za počasno bildanje vsega do konca. Dobro zamišljeno. Lastnosti do neke mere spreminjajo orožja, ki jih sproti kopičiš in jih ima v svoji votlini spravljene kovač (žal jih ta ne more modificirati). Eno ti da več obrambe in zmanjša napad, drugo poveča gibčnost in tako dalje. Tako kot za vse drugo je zanje treba plačati z zlatniki, ki jih takisto nabiraš na poti.
Niti tu še ni konec vsebine. Kakih sedem ur dolgi kampanji, ki jo je nato moč opraviti v težjem načinu, se pridružita arensko bojevanje in mini igra megalomanskega žretja. Že temeljna zasnova pa ni prirejena le enemu, temveč nič manj kot do štirim sodelujočim. Na eni konzoli ali po Livu. Pošteno za naslov, ki ga za še vedno ugodnih 1200 točk (15 evrov) tržijo na 360tkinem spletnem servisu Xbox Live Arcade!



Iz ledenih in drugih pasti, ki te objamejo, se rešiš s staromodnim hitrodrezanjem leve gobice.



Igranje dostikrat zapade v brezmožgansko rutino, kjer drezaš knofe dobesedno na avtopilotu. Ni zares kul.

Zdaj pa k pričakovanemu 'AMPAK!' Spočetka igranje navduši. Akcija je hitra, divja, brutalna in spektakularna, polna tekanja po zaslonu, udarjanja, skakanja, branjenja in copranja, kar podkrepi mnogo učinkov, razborita glasba in humorni vložki. Kombinacije so preproste, a imajo konkretne posledice v obliki naokoli frčečih, skurjenih ali zaledenelih pošastinkotov. Ti vitezom ne ostajajo dolžni, temveč udarjajo nazaj z raznoterimi sposobnostmi in zaščitami (nekateri niso občutljivi na določene elemente, drugi ne marajo za blok). Včasih je treba tudi kaj preskočiti in rahlo napeti možgančke. Toda kljub vsemu temu imaš na koncu zelo konkreten občutek enoličja. Levji delež špila namreč tvori precej rutinska, ponavljajoča se, enostavna akcija, kjer ene in iste kombinacije izvedeš nekajtisočkrat, medtem ko gnuskoti dovoljujejo bore malo permutacij v taktiki in akciji. To najlepše vidiš v neredkih dolgih nivojih, kjer dobivaš za vrat le malce spremenjene valove enih in istih kanaljic, rutinsko gibajočih se ter udarjajočih. Šur, z Golden Axe in Double Dragonom ni bilo nič drugače, ampak zdaj se piše leto 2008 in več raznoterosti bi se že skoraj spodobilo. Neznebljiv je občutek, da so avtorji na račun prave razgibanosti ter žmohta stavili na to, da so z lopato vrgli noter vse. Po eni strani so CC tako nafilani z vsebino in jih je moč igrati mesece, če greš na bildanje vseh likov, odkrivanje slehernosti in akcijo s prijatelji. A dinamike je premalo, da se ne bi količkaj zahtevna stranka začela dolgočasiti po nekaj dneh. Nadalje so šefi daleč bolj spektakularni vizuelno kot igralno, saj malodane s prstom kažejo na šibke točke in urno podležejo. Dostikrat nažira slaba preglednost, zlasti ko igraš v več, saj od vsega bliskanja in dimnih vlečk komaj kaj vidiš. Tudi kaka nadaljevalna točka je grozno postavljena. In naposled je problematično povezovanje čez Live, ki obiluje z odklopi ter slabim iskanjem partij. Zaplata menda prihaja.
Castle Crashers so tisto, kar vpije njihova zunanjost: barvito suvajoči, izvedbeno domišljijski in lahkotno zabavni, toda po orenk spustu vanje plitki in enolični. Pač posledica tega, da The Behemoth obvladajo prvo na rovaš drugega. Res pa je, da za tistih petnajst evrov vseeno dobiš orenk merico sekljaške akcije, saj je cena perfektno odmerjena.

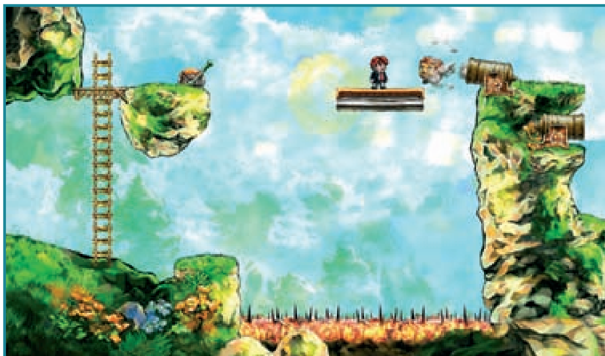


Ko opraviš s šefom, prileti skrinja in iz nje se usujejo zakladi. Če igraš v več, sledi dirka, kdo bo pobral več. Pohlepne nezabavnosti špilu res ne gre očitati.

77 *Pod risankavo, pisano čelado se Snetiju zbirajo zahtevne misli.*
xbox 360 — Microsoft

Braid

Ker bralčeve oči najprej zatavajo k oceni namesto na besedilo, so se ravnokar začudeno, že kar zgroženo razširile. Enaindevetdeset? Sneti, več kot Metal Gear Solidu 4 in Ninja Gaidenu 2 daješ od strani gledani obskurnosti, ki jo v obliki dolpotega za 1200 Microsoftovih točk (15 evrov) prodajajo le na Xbox Live Arcade?! Kaj li te je obšlo, nesrečnež?!?!



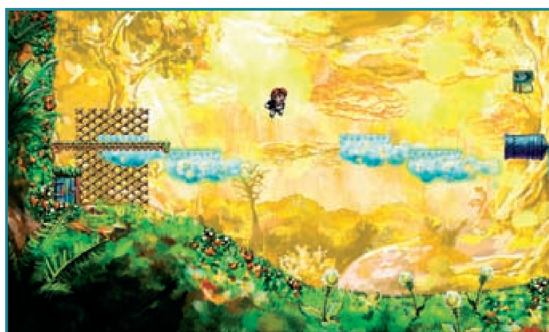
Vsak svet ima začetno sobo, v kateri bereš štorijo in nelinearno dostopaš do nivojev.

Nič smrtonosnega, verjemi. Le navdušenje nad odlično igro, za katere način distribucije bi ti moralo dol viseti, če imaš količkaj rad kombiniranje arkadne spretnosti in ožemanja sivih celic.

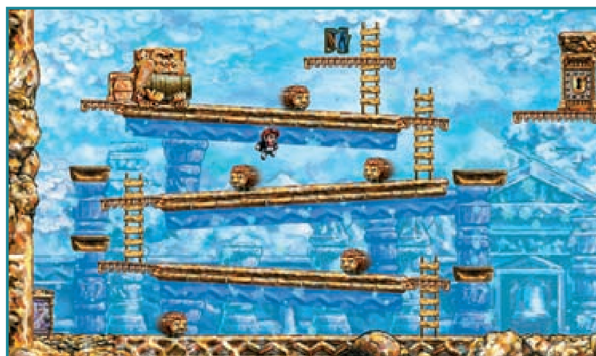
Pogled na slikice da misliti, da gre za dvorazsežno ploščadno skakačino. Res je, in sicer za precej staromodno. Po tej plati je Braid malodane gol, saj z edinim gumbom za odriv spomni na ancientne predstavnice zvrsti, še bolj kot na Maria na Jet Set Willyja. Pač se odženeš, kar botruje že kar upokojensko običajnemu potovanju po luftu, nakar se malo usmerjaš, da laže premagaš prepad, luknjo s špicami ali grizečo rastlino. Za višji skok se odrineš z glave sovražnička, se povzpneš po kaki lojtri ... In to je to. Takoj dojemljivo in enostavno, čeprav v uravnavanju skoka vseeno leži nekaj spretnosti in globine.

A špartansko hopsanje rusolasega mladeniča v suknjiču & hlačah je samo del igranja, in to ne najpomembnejši. Usklajen je s srčiko igre: manipulacijo časa. Tega lahko z enostavnim stiskanjem dveh knofov, kot na vsemogočnem videorekorderju, kadarkoli ustaviš oziroma ga previješ nazaj ali naprej, nakar takoj nadaljuješ od izbrane točke. V nasprotju s slično mehaniko v Prince of Persia, kjer si imel na razpolago določeno število nekajsekundnih vračanj v prejšnje stanje, Braid ne postavlja omejitev, ampak jo lahko uporabljaš po mili volji. Če crkneš, se dogajanje ustavi in čaka na rewind, nakar ga lahko previješ nazaj do trenutka pred smrtjo, do samega začetka nivoja ali do katerekoli točke vmes. Izvirnost in eleganca jemljeta dih, vendar s tem skakanje ni bistveno olajšano, hkrati pa prijem tvori nepogrešljivo podlago za reševanje ugank. Kajti ravno te so razlog za obstoj Braida.

Na mozganje je pripravljenih šest svetov s štirimi do osmimi nivoji. Vsak svet se podreja svoji tematiki oziroma finti, vezani na čas in prostor. Tu so objekti in sovražniki, na katere drezanje časa ne vpliva ... senca, ki določen čas neodvisno od tebe ponavlja, kar si storil malo prej ... prstan, ki okrog sebe ustvari upočasnjevalni vodnjak z omejenim radijem... vezanost tiktakanja ure na tvoje korake, kjer jo koraki v desno potiskajo naprej, v levo pa nazaj. Treba je upoštevati barve ključev, ki odklepajo vrata, in tudi sovražnički, ki so dveh okusov (okroglasti hodeči tečneži in krvoločni roza zajčki), niso vedno enako pofarbani, kar je namig, kako se obnašajo. Prve stopnje so namenjene učenju, a niso mimogredne sorte, naslednje pa elemente zaporedoma nadzidajo, zapletejo in na novo razporedijo. To se sliši opisovalsko klišejsko, a dejstvo je, da tako pretanjenih, vrhunsko zamišljenih in raznolikih ugank nismo videli že leta. Če sploh kdaj. Možgani se dobesedno ovijajo okrog udarnih zamisli indieanca Jonathana Blowa, ki je igro klamfal tri leta in vanjo vložil nad 180.000 dolarjev iz lastnega žepa. Primer. Čez brezno potujejo platforme, a so preveč vsaksebi, da bi skakal po njih. Rešitev? Na rob prve daš prstan, ki okoli sebe upočasni čas, s čimer zavreš potovanje ploščadi, na kateri je. Ko se ji druga dovolj približa, prstan pobereš in skočiš čez. Drugi primer. Pred tabo je dvoje duri, a le en ključ. Pobereš ključ, postaviš se k enim vratom, da se odklenejo, nakar previješ čas in ga znova poženeš. Tvoja senca bo zdaj storila, kar je prej tvoj lik, medtem ko si ti osvobojen, da tečeš do drugih duri in jih takisto odpahneš. Ja, sliši se enostavno, ampak take so malodane vse puzle v Braidu – ko jih rešiš, so čelopokalsko ajnfoh, prej pa od tebe zahtevajo miselni napor, ki je lahko majhen, lahko pa izreden. Rešitev praktično vsake prinese zadovoljstvo, kakršnega zadnja leta pomnim edinole iz Portala. Za nameček ima marsikaka puzla več rešitev, med drugim spopadi s hecnim šefom, ki premeteno mutira.



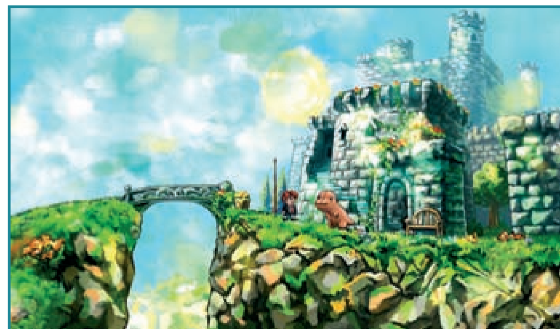
Grafika je delo Davida Hellmana, avtorja spletnega stripa A Lesson Is Learned But The Damage Is Irreversible.



Tele hodeče glave so osrednji neprijatelji. Resda so nevarne, a so bistven del marsikake uganke in skoka.

V zameno za izgrunte dobiš kose sestavljanke, ki v obliki velikih slikarij polnijo stene v hiši glavnega junaka. In tu prideta do izraza še dve plati Braida. Prva je izvedba za vikanje. Barvita, pastelna ozadja so sanjavo očarljiva, a so le del celotnega risarskega sloga, ki zanimivo koleba med simpatično otroškostjo in ostro odraslostjo. Tudi minimalistična klavirska glasba je primerna. Sploh glede na štorijo, drugo izpostavitve vredno plat. Dotično izveš iz knjig na podstavkih in če nisi pazljiv ali/in ne obvladaš angleščine, jo lahko mirno izpustiš. Zaradi tega se ne boš manj zabaval, niti ne boš ničesar zamudil. Toda vztrajneži bodo nagrajeni s filozofsko pripovedjo o mladeniču Timu, ljubezni, izgubi dotične, obžalovanju, pogumu, žrtvovanju ... Ganljivo in razmišljanja vredno. Če se potrudiš, vidiš odseve fabule v konkretnem igranju, saj se teme pokrivajo tako s časovnimi triki kot z grafičnimi detajli.

Ob brskanju seveda najdeš okornosti. Predvsem je Kita težka, kljub temu pa ne nudi namigov, niti nima zahtevnostnih stopenj. Zato naj tisti, ki ne nameravajo krepko mozgati oziroma ne obvladajo skakanja – kajti nujno je oboje – ne izgubljajo časa. Prav tako včasih ne veš, če je rešitev odvisna od akcijskih ali logičnih spretnosti, med drugim zato, ker natančnost pri hopsanju ni ultimativna, niti občutek vrhunski, 'le' zelo dober. In ne, to ni špil, ki bi ga igral tedne. Šestero svetov bo povprečno inteligenten človeček dal skozi v petih, šestih urah. Res pa je, da se lahko ob kaki zatakneš za več kot uro, nakar si še vedno jako vesel, ko jo rešiš, in da je kakovost prav stlačena v izdelek, saj te na vsakem zaslonu čaka nekaj novega ali vsaj dobro permutiranega. Po viharnem, čustvenem zaključku se lahko lotiš iskanja osmih zajebano skritih zvezd, tu pa je še achievementski izziv hitrostnega skoziteka.



Braid je daleč od običajne skakalke. Več skupnega kot z Mariom ima s Portalom, le da je 2D.

Nič nenavadnega ni, če se ti zdi 91 za zmene z XBLA brutalno visoka cifra. A verjemi, da skakalna miselnica Braid sodi med najboljše špile letošnjika in da je to naslov, glede katerega bo zaradi izrednega dizajna, samosvoje izvedbe ter vizionarske izvirnosti govora še leta. Zatorej zoži oči in raje odpri denarnico.

91 — ***Sneti** bi rad previl čas nazaj, da bi še enkrat deviško izkusil Braid.*

xbox 360 / PC (letos) — Number None

ELEFUNK

V tej izvirni miselnici s PSNja se znajdeš v vlogi arhitektka, ki mora v čim krajšem času in s čim manj materiala tako ojačati strukturo, da ta zdrži težo razposajenih, prikupno navihanih slonov. Nadzorna shema je preprosta, objekt je možno rotirati, ga postaviti in odvzeti. Pred tabo je skupaj dvajset soban, ki se razprostirajo čez štiri tematske sklope; vsaka doda nekaj novega k izrednemu fizikalnemu modelu. V prvem tako spoznaš zakonitosti statike in rokovanje z železnimi elementi. Vendar pa ti Elefunk že na tretjem nivoju tega sklopa, kjer moraš podpreti viseči most, da vedeti, da nimaš pojma in da te nima namena ujčkati. Nakar gre povečini samo še na slabše. V drugem sklopu naletiš na kotaleče se slone, ki jih moraš varno prikotaliti do cilja in na poti pobrati vse zlatnike ... v tretjem za jačanje uporabljaš samo vrv ... četrti pa je rezerviran za vragolije v cirkusu, kjer moraš kombinirati železo, les in vrvi. Gradniki so po večini dani vnaprej in jih je končno število, le tu pa tam moraš kakega pobrati. Vsak doprinese svoj delež k skupni teži in tako mora tvoj arhitekturni umotvor poleg slonov zdržati tudi lastne sile, kar pomeni, da je treba loviti ravnotežje med težo in trdnostjo strukture. Nekatere uganke, zlasti proti koncu sklopov, so tako velike, da moraš pri postavljanju uporabiti oddaljevanje pogleda. Po končanju vseh dvajsetih se lahko lotiš naskakovanja lestvice ali hitrostnega reševanja. Pri slednjem je hecno to, da ti ob neuspehu čisto zmeša gradnike in tako nikoli ne rešuješ iste uganke. Večigralski način za dva na eni konzoli ali po PSN je v bistvu klon Jenge. Izmenično pobirata gradnike iz velikanske strukture in tisti, ki jo poruši, izgubi.



Prizorov padanja slonov je nemalo. Začinjeni so s ciničnim humorjem, ki ti trka na vest.

Špil je zelo težek, a če se mu posvetiš, lahko v njem zelo uživaš. Spočetka bo dosti ponavljanja in učenja na napakah, toda počasi se daleč pride. ***Raveer***

Sony **playstation 3** **5 $**

THE LAST GUY

V tej hecni japonski arkadi, ki jo stegneš s Playstation Networka, igraš kot rešitelj meščanov pred vesoljskimi gnusobami. Pogled je zadegan v oddaljeno ptičjo perspektivo in četudi ga povečaš, možicelj ostane mravljinčasto drobčkan. Je pa hiter, kar je bistveno, saj ne traja dolgo, da za sabo vlačiš na desetine, celo stotine ljudekov, ki se tresejo po zgradbah in grmovju, ko greš mimo, pa se ti pridružijo. Kako bi jih spravil do varne rešitvene cone, če ne bi skupaj leteli drveli kot svinje v maline? Skratka, na tebi je, da jih v odmerjenem času rešiš zadano število; kar je več, je točkovni & uglednostni bonus.

Način igranja je solidno zamišljen, saj je treba najti ravnotežje. Večje število ljudi kot vodiš, več kondicije imaš in lahko premagaš določene ovire, a množico je teže obvladovati. Ker nimaš orožij, finta ni v rešetanju, ampak v ogibanju. Igra izziv zlagoma nadgrajuje z vse več ljudmi, širšim ozemljem in novimi vrstami sovražnikov, ki jih odlikujejo nevarnejši vzorci obnašanja. Če te sprva ogrožajo butasti capini, so proti koncu nabriti in zahtevajo dobre reflekse ter arkadne odzive. Na slehерni od štirinajstih stopenj je tako treba najti ravnotežje med raziskovanjem, ogibanjem zlodejčkom in reševanjem ljudi. Takisto moraš upoštevati, da skriti folk vidiš le s termalnim pogledom, v katerem ne zaznaš sovragov, poleg česar pobiraš dobrotice, na primer začasno nevidnost, in iščeš posebne ljudi (VIP). Bolj tvegano in spretno igranje je nagrajeno z višjimi rezultati, ki potujejo na spletne lestvice. Zanimivo je, da so karte udejanjene na podlagi satelitskih posnetkov resničnih mest, kot so London, Jokohama in Los Angeles.



Tisto kačo, ki se vije okrog stavb na zgornjem delu slike, tvorijo živčni ljudje, ki jih pazljivo vodiš na varno.

Škoda torej, da The Last Guy ne poseže po zvezdah. Zlasti moti tečna zasnova enega življenja, saj moraš, če te ubijejo (kar se zgodi z enim dotikom sovraga), od začetka, nivoji pa trajajo nekje med tremi in sedmimi minutami. Prav tako ob živce spravlja rulja, nad katero nimaš dosti nadzora, saj manjka ukazov zanjo, in rada beži naravnost v usta gnusob, ter mnoštvo slepih ulic, ki so tam le zato, da se vanje zatakneš in ti pobijejo tričetrt vrtca. Nadalje je sitno, da nivoja ne moreš končati, ko imaš dovolj ljudi, ampak je treba čakati na iztek časa. In manjka modus za dva.

Last Guy je precej nenavaden in kar spodoben, zlasti za ljubitelje odbitih arkad z japonskim humornim pridihom. Vrhunskosti pa v njem ne gre iskati. ***Sneti***

Sony **playstation 3** **8 EUR**

1942: JOINT STRIKE

Nepresenetljivo je smisel nadaljevanja legendarnega šutemapa izpred 24 let docela enak. Znajdeš se v hecnem okolju mutirane druge svetovne vojne, kjer se mešata zgodovinska ter vesoljska tehnologija in te napadajo valovi talnega, zračnega & vodnega hardvera. Izbereš enega od treh avionov, ki se malček razlikujejo po hitrosti, zdravju in moči, ter se lotiš sesipanja med frčanjem proti gornjemu robu zaslona. Pritiskanje gumba za strel botruje pljuvanju običajnih krogel, daljši stisk energetskemu sunku, tu pa so še omejene rakete in enako ne-neskončna zaloga bomb, ki razsujejo vse v bližini. Iz capinov letijo ekstra točke, nadgradnje, dodatne bombe in obnovitve energije, na koncu vsakega od šestih nivojev pa čaka velik šef.



Specialne moči so kul za radiranje ekrana, hkrati pa niso tako močne, da bi te samodejno rešile težav. Capcom je to dobro premislil. Škoda, da ni še ostalega.

Gibanje ostaja dvorazsežno, čeprav je grafika poligonska in lična, posebej kar se tiče efektov. Zlasti pa je prilagojena širokemu zaslonu. To bo nekatere motilo, saj je praktično nemogoče sklatiti čisto vse barabe, če igraš sam. Je pa toliko bolj fino, ko igraš v dvoje, na eni konzoli ali po spletu (tam zamika nisem izkusil). Prostora je obilo, igra pa v tem primeru dostavi več sovragov, tako da je razfuk že prav veličasten. Ne le to: poleg aviona da vsakomur na izbiro eno od treh skupnih orožij, ki potem nadomesti rakete iz puščavništva. To so strela, ki se pojavi med vama; odboj krogel od kolega; in uničenje vmesnega območja. Morda se ta krepela slišijo premočna, a niso, saj je treba za njih veleučinek sodelovati, ne le opazovati pokola. Tudi zato je Joint Strike na višjih dveh od štirih težavnosti kar zafrknjen. Drugi razlog za to je dejstvo, da se je treba ogibati masi sovražnih izstrelkov, saj špil sili v domeno bullet hella.

Odlično, torej? Ne povsem. Joint Strike namreč klecne tam, kjer bi od Capcoma najmanj pričakoval: v dizajnu. Kazijo ga nenavdihnjeni sovražniki, razporejeni v rutinske valove, in šefi, ubrani na prežvečeno temo grdih velikanskih vozil, ki predvidljivost nadomeščajo s cenenostjo.

Novodobni 1942 je tako standardna streljanka z dobrimi, a tudi slabimi platmi. Za nekaj uric zabave je fina, zlasti v družbi, toda status legende ostaja v rokah prvenca. ***Sneti***

Capcom **PS3 / xbox 360** **10 EUR**



Grafični spektakel ni za odmet, čeprav je slog nekam upokojenski. Isto velja za zvočno podlago.



si.playstation.com

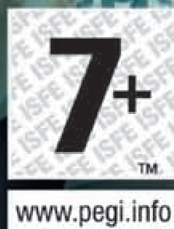




PLAYSTATION®3 IGRE v PLATINUM IZDAJI









©2008 Sony Computer Entertainment Europe. "PS", "PLAYSTATION", "PlayStation" in "PS3" so blagovne znamke podjetja Sony Computer Entertainment Inc., "Blu-ray Disc" je prav tako zaščitena blagovna znamka. Vsi naslovi, vsebine, imena založnikov, blagovne znamke, ilustracije in pripadajoči slikovni material so blagovne znamke in/ali avtorske pravice njihovih lastnikov. Vse pravice so pridržane. Naročnik oglasa: Big Bang, d.o.o., Šmartinska 152, 1000 Ljubljana.



PLAYSTATION 3

Planet

NAJ MOBILNE IGRE

Brezskrbno nakupovanje: brez članstva v SMS-klubu! Pošljite SMS z ustrezno kodo na 1919.

The Dark Knight
žanr: TV & kino
koda: I DARKKNIGHT

Cars II
žanr: dirkanje
koda: I CARSII

Asphalt 4 Elite Racing
žanr: dirkanje
koda: I ASP4ER

Turok
žanr: strelske
koda: I TUROK

Sushi Shuffle
žanr: miselne
koda: I SUSHISHUF

The Mummy 3
žanr: TV & kino
koda: I MUMMY3

Dirty Jack - Sex Highway
žanr: erotika
koda: I DIRTYJACK

Cena: 3,49-4,49 €

Planet 9, d.o.o.

FINAL FANTASY IV

Sveti zavec in jaz vam ne bova prav nič zamerila, če se vam bo zazdelo, da vsak mesec opišemo kak odvrtek serije Final Fantasy. Ampak ta je res v redu, priseževa. Kot prvo, ne gre za navadno konverzijo, temveč za neke vrste totalno predelavo SNESovega izvirnika iz davnega 1991, v katerega so razvijalci Matrix vnesli ogromno truda in razumevanja za detajle. In kot drugo, špil smo v Evropo uradno itak dobili šele leta 2002 v zbirki FF Anthology, medtem ko so ga v ZDA izdali v pohabljeni inačici z bednim prevodom, znižano težavnostjo in preimenovanega v Final Fantasy II. Ker gre za enega najboljših (japonskih) frpjev sploh, je bil to dobesedno zločin.

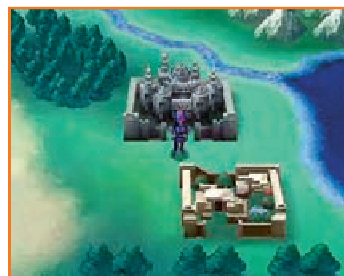


DSova dvoekranska zasnova prispeva k večji bojni preglednosti.

Štirica za DS je na srečo druga pašta. Kar se tiče čistega črevesja, je zadeva neokrnjen japonski izvirnik. Raziskovanje nadsveta, mest in temnic spremljaš iz ptičje perspektive, ko pride do boja, ki so v tako stari tovrstni igri kajpak naključni, pa špil preskoči na ločen bojevalni zaslon z druščino na eni ter sovragi na drugi strani. Razlika je seveda v grafiki, ki ni več pikslasta 2D, temveč poligonska trirazsežna. Pogon je taisti kot v Final Fantasy III za DS (J167, 73), kar pomeni za to konzolico zelo impresivne vizuale, dasi tudi sprane barve in nekam dolgo včitavanje med lokacijami. Vendar to še zdaleč ni vse, saj je FF4 za DS tudi igralno mojstrsko in s posluhom nadgrajen izvirnik. Za razliko od trojke so imeli liki v izvirniku za SNES vnaprej določene poklice, v okviru njih pa samosvoje lastnosti. Toda Matrix so sistem še obogatili z augmenti, posebnimi veščinami, ki še povečajo razlike med njimi. Takisto so dodali mini igre in nagrade, ki jih dobiš, če povsem razkriješ karto ječe, ki se vsesko-



Teksta je dosti, nekaj je celo govorjenega, čeprav nevrhunsko.



Tudi na nadkarti si podložen dokaj pogostim naključnim spopadom.

zi izrisuje na zgornjem zaslončku. In, da, povečini so ohranili težavnost originala. Daljnjevzhodni Final Fantasy IV je slovel kot eden težjih špilov svoje dobe, kar pomeni, da bi večino današnjih mehkužnežev poslal kričat v gore od besa in začudenja nad lastno nesposobnostjo. Kar pa ne pomeni, da ni bil fer. Snemalne točke v temnicah so ravno toliko narazen, da se moraš truditi, medtem ko v tej igri gotovo ne boš zlorabljal napitkov, saj so žafransko dragi. Zaradi tega moraš kar paziti na elemente akcijsko-poteznega bojevalnega si-



V skladu s tradicijo ima novodobna štirica enake elemente kot drugi FFji – recimo uroke, valuto in chocobe.

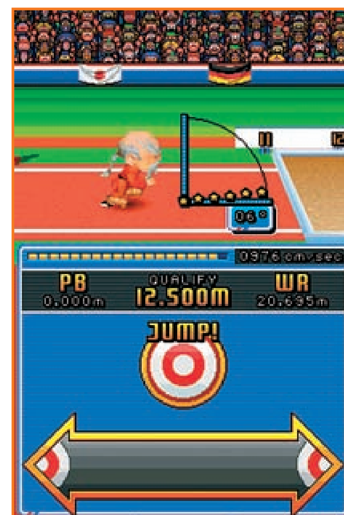
stema (ATB, Active-Time Battle), ki je prvič ugledal luč dneva prav v FF4 in je odtihmal precejšnja stalnica serije. Se pravi na razporeditev članov, na vnos ukazov v realnem času in na zaporedje njih. Zahtevnost ni tako zoprna kot v FF1 do FF3 in čeprav te včasih ima, da bi popizdil, ko moraš še enkrat na kar dolgo pot do šefa ali skozi že raziskano temnico, na koncu katere so te ubili, igra vseeno vleče. Predvsem zato, ker od malce bledega zaključka postaja vse manj grinderska in je proti koncu, oddaljenem več ducatov ur, taktično-akcijski izziv malodane vsak boj. Zlasti pa navdušijo šefi, pri katerih je odkrivanje šibkih točk pravi užitek. Tudi zgodba seka, saj je fabula o temnem vitezu Cecilu, ki upravičeno podvomi v svojega kralja, presenetljivo odrasla, zanimiva, darkerska in življenjska.

Okej, temeljna struktura je vseeno malo zastarela, občutek tlake je kljub vsemu prisoten in navzlic vsem odlikam to ni ravno moderen frp. A felerjem navzlic je Final Fantasy IV dokaz, da so včasih znali delati izvrstne špile. Še sreča, da imamo take predelave, kot je pričujoča, da biseri ne utonejo v pozabo. **87** ***Sneti***

Square Enix **DS**

NEW INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

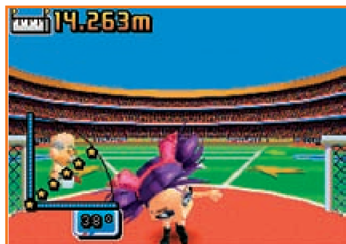
Če ste mislili, da je nostalgija vzdihovanje za starimi pecejaškimi špili ali celo tistimi s spectruma, ste se zmotili. Kar smo igrali na takratnih mlinčkih, so bile samo blede kopije špilov z avtomatov. Zato smo se tolikanj bolj veselili, ko je v lokalno vasico zajadral ciganski lunapark. In eden najbolj obleganih avtomatov je bil vedno International Track and Field. V tej igri za budale, ki je zahtevala le čim bolj podivjano pritiskanje na knofe, se je skrivalo nekaj čarobnega. Nekaj, kar te je gnalo naprej, da si še hitreje in divje pritiskal na gumbe, upajoč, da boš na koncu zaslišal Vangelisovo Chariots Of Fire, medtem ko bo njegov lik zmagoslavno stal na najvišji stopnički. Še posebej, če si se v drkanju pomeril s prijateljem.



Besno udarjanje po tipkah je zamenjalo nič manj besno čečkanje po zaslonu. No, tipke so še vedno na voljo.

Novi ITF od starega recepta ne odstopa niti malo, le gumbe je zamenjalo besno čečkanje po zaslončku (pravi mazohist lahko še vedno drka knofe). Disciplin je zdaj 24: nekaj jih je čisto novih, ostale

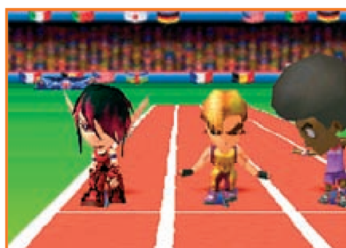
pa so od prej in iz Hyper Sports, druge legendarne Konamijeve drkalice. Izbiramo lahko med štirimi liki, kar na igranje vpliva bore malo, dogodke pa odklepamo tako, da zmagujemo v turnirjih, ki so temelj kariere. Vsako odklenjeno disciplino lahko nato igramo posamezno in tu so nasprotniki dosti bolj zafrknjeni. Glede na rezultat dobivamo še zvezdice, s katerimi odklepamo oblekice in druge bonbončke. Če smo res dobri, pridemo do posebnega izziva, s katerim si odklenemo šest skritih likov, med katerimi ne manjka Solid Snake. Kot nagrado si je moč priboriti tudi staro verzijo igre.



Superdeformirani liki so sicer simpatični, a v tovrstni igri čudni.

Če bi to bilo vse, bi zaključil z besnim mrmranjem o onečaščanju starih licenc in podelil borno oceno. Tako pa ITF glavni adut prihrani za konec. Udejanjanje v mnogo je namreč mogoče tako z enim samim modulom med do štirimi prijatelji kot po internetu. Konami na spletni strani *www.newtrackandfield.com* razvija pravo skupnost, prireja nalinijske turnirje in prikazuje lestvice rekordov. To pa besedo tekmovalnost ponese na nov nivo. Tja, kjer roke drevenijo kot malokod. **80** ***Quattro***

Konami **DS**



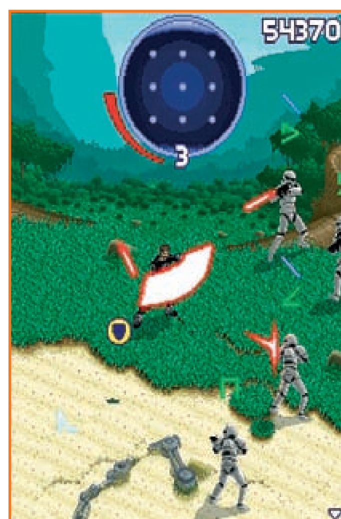
Igranje je dokaj preprosto in bolj naporno za tvoje prste kot za DS.

THE FORCE UNLEASHED

Bistvo Force Unleashed za telefončiče je zanimiva ideja. Kot temni vajenec nasprotnike namreč demoliraš z risanjem vzorcev po številčnici. Lika ne premikaš, itak so nivoji statični in model zgolj malce cepeta sem ter tja po sredini ekrana. Nad vsakim sovražnikom se pokaže vzorec, ki ga zarišeš s knofi na telefonu. Če si uspešen, barabin crkne. Torej: če je nad njim poševna črta, pritisneš 1 in 9 ter 0 za potrditev, če je tam trikotnik, narediš 2, 7, 9 2 ter 0, in tako dalje. Spočetka je sistem nenavaden, a se kmalu vživiš. Z napredovanjem dobivaš več energije in moči, ki jih vpletaš v odstranjevanje. Nekatere sovrage ubijejo, druge ti dajo njihovo življenjsko moč ... Močnejše kot so, več zaporednih vzorcev je treba zanje vnesti. Med navadne sovrage so pomešani šefi, ki nudijo več sličic in so zaradi tega napornejši, pa tudi orto usekati znajo. Izvedba je na nivoju, s presenetljivo lično grafiko, škoda le, da je zvok reven, s par melodijami in ništrcem učinkov.



Videti je jako hudo za mobilno igro in dejansko je špil na spodobnem telefonu, recimo N95, učinkovno pretresljivo impresiven.



Treba je pravilno risati 'rune' nad glavami sovragov.

Toda ideja ni res dobro izvedena. Špil ima malo občutka za težavnostno krivuljo in dokaj nor knofodrk zahteva celo na easy, kaj šele na medium in hard. V enem trenutku lepo fentavaš uletavajoče jurišnike, nakar navalijo kot mutci na telefon in te zgazijo. Argh. Prav tako mobilni TFU dokaj hitro postane enoličen. Vedno enakih capinčkov z zmerom istimi vzorci in nič kaj raznolikih šefov se naveličaš, še preden se po slabi uri prebiješ skozi vso vsebino, medem ko je zgodba medla. Zanimiva zasnova, a ne najbolj posrečeno udejanjena. **67** ***Sneti***

THQ **java**

SPORE ORIGINS

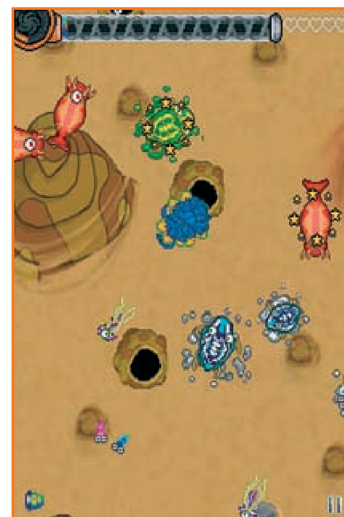
Mobilni Tros te postavi zgolj v vlogo organizma, ki plava po primordialni župci, žre, kar je manjšega, raste in se ogiba večjim živalim. Se pravi v varianto prvega dela polnega računalniškega špila. Igraš iz ptičje perspektive in docela arkadno, pri čemer zna tvoj trosek slediti bližnjemu futru, če tiščiš gumb. Zasnova je malce obogatena z nadgrajevanjem kreature med nivoji, a naposled je to vdelano zaradi lepšega. Pač žreš in se ogibaš, to je to, včasih ti pomagajo le kake špice. Je



Mobilniški Spore je izrezan in prilagojen začetek pecejevega.

pa res, da je opravilo, ki traja kaki dve uri, solidno izvedeno in odeto v lepo grafično hitinjačo. Včasih umreš prehitro in preveč nepošteno, a po drugi strani špilčič skrbi za pritok novih bitij, ki zahtevajo nove, rahlo spremenjene prijeme umikanja in napadanja. Za ceneno mobitelično zabijanje časa je čisto v redu. **72** ***Sneti***

EA **java**



Golt, golt, golt. Futr je smisel življenja. Hočem burek!



NEZGODNO ZAVAROVANJE ZA ŠOLSKO LETO 2008/09

Nemudoma si uredi nezgodno zavarovanje na **www.triglav.si/skleni** in zaščite bo deležen tudi tvoj kolesarski sedež. Ponudba ne traja v nedogled. Poskrbi za svojo varnost do **31. oktobra 2008.**



ZAVAROVALNICA TRIGLAV, d. d.

POSTAL

Res poseben mora biti povod, da se človeku ob novem filmu najslabšega režiserja moderne dobe Uweja Bolla v prsih utrne iskrica upanja namesto znamenj orjaškega infarkta. A dejansko se je to zgodilo, ko smo pred kakim letom na YouTube videli celoten uvod v švabonarjev novi projekt Postal. Jasno je bilo, da ima zadeva licenco danes že dokaj pozabljene akcijske igre iz leta 1997, v kateri si iz nagnjene tretjeosebne perspektive pobesnelo letal okoli in streljal, kuril & v zrak metal vse, kar je prišlo pod merek. No, uvod na Tubi je bil čisto drugačen, saj sta se v njem tumpasta terorista v boeingu, ki je pičil proti New Yorku, zgovarjala, koliko devic ju čaka v raju, nakar sta klicala Osamo, da potrdi natančno cifro. A kljub temu je bil jako smešen in ko smo ga gledali na uredništvu, smo se režali kot zadeti osli.
Polni Postal je ubran na podobno noto, ki se zgleduje po odbitih komedijah tipa Top Secret in Naked Gun, čemur je dodana merica straniščnega humorja v stilu oddaje Saturday Night Live (Adam Sandler, Rob Schneider ...) ter odmevi South Parka in Hot Fuzza. Osnovna nit spremlja lokalnega luzerja, ki se trudi biti gud gaj, živi pa v prikolici, ima zanič službo in za ženo debeluharko jabbovskih proporcev, ki jo opoldne sladostrastno porivajo črnci. Temu se pridružijo teroristi z Osamo na čelu, ki načrtujejo težko svinjarijo, zvezdniški pritlikavci, protipotrošniška sekta, katere vodja kavsa joškate vernice, sejem Mala Nemčija in perverzne zbirateljske plišaste figurice, brez katerih Raveerju živeti ne bi bilo.
Kakor na podlagi režiserjevega slovesa pričakuješ, da bo vse skupaj ena sama negledljiva mineštra, polna dreka, Postal preseneti. Narejen je obrtniško solidno in ni le vrsta namenoma neokusnih, trapastih skečev z vse večjim poudarkom na politični nekorektnosti (raba mačke kot dušilnika za pištolo, avtomobilski mega zgaz socialne delavke ...), temveč ima podlago v obliki domenka med Osamo in Bushem ter navezavo na pobesnelo potrošništvo. Sploh uvod je smeh na kvadrat. Po drugi strani pa je res, da je solidnost le relativna na siceršnje smetje Uweja Bolla, gUWErnerja filmske UWElosti. Objektivno gledano je rdeča nit mikronsko tanka, poanta ohlapna kot joški Dolly Parton, ki ji odstraniš vsadke, družbeno uporništvo redko osmisljeno in humor dostikrat povsem brezzvezen. Saj nekateri prebliski so dobri, recimo prikaz kretenskih terorističnih podanikov, Uwejevo norčevanje iz samega sebe, nastop jeznega dizajnerja igre in masaker otrok, ki mu sledi novinarska manipulacija. Ne morem reči, da se nisem smejal. A velika večina ostalega je krneki brez podlage, ki hoče biti duhovit, vendar ni. Zlasti boš čudno gledal, če si pričakoval, da brezjajčnik v slogu špila pošizi in gre postal, kajti to se zgodi ne.
Je pa nekaj res: še je upanje, da Bollovi filmi ne bodo venomer ena sama grozljiva boll-est, saj je kraut naposled spravil skupaj nekaj, pri čemer se ti celo ni treba zabosti z nočno svetilko v oko, da bi si olajšal trpljenje. ***Sneti***

Postala verjetno ne bo v naših kinih, ampak nič ne dvomim, da si ga boste znali pridobiti.



V vlogi olajševalk gledanja nastopajo random češplje, medtem ko Busha oponaša precej povprečen imitator. Naš Slakonja bi bil boljši.

ko bom velik, ne bom več rudar...
... z vašo pomočjo.

JUSUF IN ŠTEVILNI DRUGI OTROCI V BURKINA FASU MORAJO ZARADI REVŠČINE DELATI V RUDNIKIH ZLATA. RAZMERE V NJIH SO TEŽKE. IZ NEZAVAROVANIH ROVOV JIH LAHKO REŠIMO LE TAKO, DA JIM OMOGOČIMO IZOBRAŽEVANJE.

POŠLJITE SMS S KLJUČNO BESEDO UNICEF NA 1919 IN PRISPEVAJTE 1 EUR ALI OBIŠČITE WWW.UNICEF.SI

unicef
združeni za otroke

HELLBOY 2: THE GOLDEN ARMY

Ne vem, kdo je zaslužen za to, da se je Giullermo del Toro v rosnih letih obsedel z vsem, kar ni od tega sveta, a lahko smo mu hvaležni. Mehiški filmotvorec, ki po fizisu nenavadno spomni na Petra Jacksona v hamburgerskem obdobju, se je v zadnjem obdobju proslavil z nizom pelikul, ki so po vrsti prekipevale od nadnaravnega, nečloveškega in pravljičnega (Blade 2, Favnov labirint). Njegov Hellboy iz leta 2004 po tej plati izjema ni bil, na ista pota pa zdaj podaja tudi nadaljevanje.
Povratek rahlo hecnega stripovskega junaka peklenskega izvora, ki se v hladnovojnih petdesetih letih na strani ameriške vlade bojuje proti demonom, vampirjem, nacističnim okultnežem in kar je še pripadnikov temnih sil, je bil po dobičkonosnem prvencu samoumeven. Rdečekožec se v drugem delu zoperstavi odpadniškemu vilinskemu princu, ki namerava s sestavitvijo magičnega artefakta obuditi starodavno Zlato armado, vojsko mehanskih hrustov, in jo v imenu starodavnega spora med beštijoznimi prebivalci Podzemlja ter ljudmi naščuvati proti slednjim. Hellboy je, kakopak, drugačnega mnenja.
Zaplet je, tako kot v izvirniku, povod za barvito pustolovščino, v kateri se križajo klasični avtorjevi motivi, kot so misticizem, elementi grozljivk, zafrkantski humor in (predvsem to) stilsko neoporečna akcija. Da je mojster pravljičnega vzdušja, del Toro znova dokaže z nadmočno skovanim bajeslovnim okoljem (konstrukcija monstrumske tržnice pod brooklynskim mostom v New Yorku in drugi prizori iz podzemlja so pravcata mala fantazijska idila) in norim dizajnom monstrumov ter okolice. Ker je model ljubitelj Teama Ico in igre Shadow of the Colossus, ugledamo tudi puščavski prizor, ki se več kot očitno zgleduje po slednji mojstrovini za PS2. Takisto navdušijo domišljijski nastopajoči. Sivolasi princ, ki se s tipično vilinsko eleganco ravsa s palico in mečem, njegov gorostasni pomočnik trol Wink, Johann Krauss – ektoplazmična pojava s komičnim nemškim naglasom, oblečena v skafander ... Vse to so izmišljeni liki, ki se pod rahločutnim režiserjevim dirigentstvom često zazdijo bolj resnični kot pravi igralci v filmu.



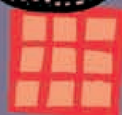
Pod Peklopobovo rdečo masko se skriva igralec Ron Perlman, ki sicer nastopa predvsem v stranskih vlogah. V Falloutu 3 bo oglasil pripovedovalca.

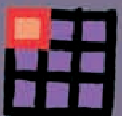
Razen seveda takrat, ko se ne. V želji po zamesitvi številnih osebnih zgodb v dve uri trajajoči spektakel je bradati kreativec mestoma pretiraval in si privoščil holivudske banalnosti. Ljubezenski podvigi stranskih likov se recimo zdijo trošenje gledalčevega časa, dočim manj zanimiva kot v enici izpade ognjevita Liz, ki je iz rahlo psihotične babure nazadovala v vlogo tipskega romantičnega interesa glavnega junaka. V končni fazi je šibkejši še sam Hellboy, ki je bistveno manj razklan med svojo onstransko naravo in željo po vsakodnevni normalnosti. Kajti zdaj je treba klati pošasti, oštja!
Ampak, jasno, The Golden Army ni Superman Returns ali Temni vitez, da bi se moral pod nujno baviti z globino (ne)človeških čustev, temveč lahkotna akcijada, ki stavi predvsem na židan humor in spektakel. Zato bodo nad njim razočarani le oni, ki celovečercev z rešimoži ne znajo več pojmovati drugače. Ostali ga zamudite raje ne. ***Case***

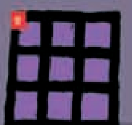
Zlata armada je ravnokar zalomastila po naših kinih.

JOKERJEVIH ZAGONETK PEHAR

ZA SUPERGENIJE

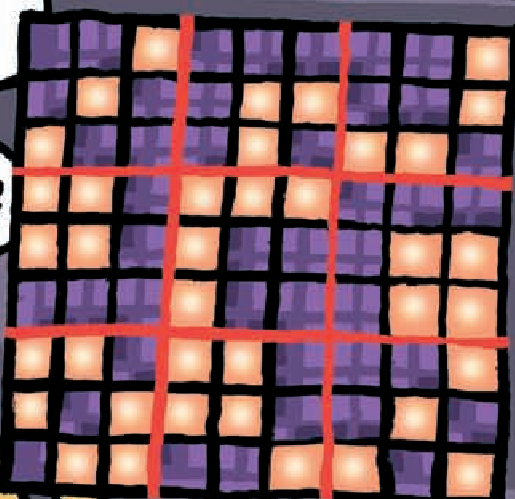

NADKVADRAT


PODKVADRAT


KVADRATAT(EK)

SREDINSKI PODKVADRAT JE TREBA ZAMENJATI Z ENIM OD ROBNIH PODKVADRATOV IN OBRATNO. KATERIM? ZAKAJ? ALI SE TI TA UGANKA ZDI PREZAHTEVNA?





NAMIG: XOR!!!

ZA ČISTO NAVADNE GENIJE

V TA KRUTI IN NEPRAVIČNI SVET SO SE RODILI NEENAKI! OBDARUJ JIH TOREJ TAKO, DA RAZLIK MED NJIMI NE BO VEČ. PRI TEM MORAŠ PORABITI VSE DAROVE, KI SO NA VOLJO!

SPIRALNI ZLOM LOBANJE
PRIVLAČNOST −2
NEVARNOST −1
UČENOST −1

DOKTORAT IZ SLAŠČIČARSTVA
PRIVLAČNOST +1
UČENOST +3

ZELO LEP SVINČNIK
PRIVLAČNOST +2
UČENOST +2

MODNA LASULJA
PRIVLAČNOST +1
UČENOST −1

ZASEKAMOŽ
PRIVLAČNOST +3
NEVARNOST +3

LASERSKA PUŠKA
PRIVLAČNOST +1
NEVARNOST +3

UMETNA BRADA
PRIVLAČNOST −1
UČENOST +1

STO MILIJONOV
PRIVLAČNOST +4

JOKER
PRIVLAČNOST +1
NEVARNOST −2
UČENOST +2

NEZNANEC
NEVARNOST +1
UČENOST −2

ZADAH PO ČESNU
PRIVLAČNOST −2
NEVARNOST +1

ŠKATLA STEROIDOV
PRIVLAČNOST +1
NEVARNOST +1
UČENOST −1

ZA POPOLNE IDIOTE

NA MIZI LEŽIJO TRI FRNIKOLE. KOLIKO FRNIKOL LEŽI NA MIZI?

TA UGANKA JE NAGRADNA!!! UREDNIŠTVO REVIJE JOKER BO VSAKOMUR, KI BO ODGOVORIL PRAVILNO, PODARILO DOŽIVLJENSKI POLPENZION NA EKSOTIČNEM RAJSKEM OTOKU, TER DOBRO OHRANJEN BONBON IZ LETA 1873.

NE ZAMUDITE!!!



JAZ MISLIM, DA SO ŠTIRI!

DOBRA ŠALA

P.B.2008

FILMSKI ABONMA

08/09 Ljubljana Maribor Koper Kranj



za filmske strastneže **SANJSKI**



za najstnike s stilom **POP**



za najmlajše ljubitelje filma **OTROŠKI**



za filmske romantike **ZALJUBLJENI**

Informacije:
Tel.: 01 520 55 97, 01 520 55 10, faks: 01 520 56 00
e-pošta: abonma@kolosej.si; www.kolosej.si
Vpis abonmajev od 1. septembra do prve abonmajske predstave, vsak dan na blagajnah kinocentrov Kolosej, Kinokluba Vič in Komune.



KOLOSEJ

naročnik oglasa: www.kolosej.si



PRAZNI IZKAZ VELIČASTNEGA SEKLJAJA

Sneti je sicer dokaj ziher, da po Japonskem niso harali zulujski vojščaki, opremljeni s trimetrskimi katanami. A daleč od tega, da bi riscem Afro Samuraija odrekal licencio poetico. Bolj je tečen zaradi česa drugega.

Če nisi cinična čistilska mati z inteligenčnim kvocientom povprečnega gekona, ti navdušenja milijonov nad animeji ne bi smelo biti težko razumeti. Japonske risanke so pač nagnjene k temu, da se z vizuelnim spektaklom in eksotično odbitostjo zapičijo v srce (navadno mladega) človeka, naveličanega običajnosti vsakdanjika. Tak škrtajočih zob čaka na izdelek, kjer bodo bojevniki s katanami odstranjevali bajeslovne sovrage med šviganjem po pismenkastih ozadjih, kjer bodo imele kunoičiji (ženske nindže, to so) božjastno tresavične joške epskih dimenzij in kjer se bodo nad superdeformiranimi glavami izrisovali vprašaji. Pa še kak tentakel v dečvi se kje najde. Migetajoč.

Toda mnogo tistega, kar je v animejih njega dni delovalo sveže, se je izrodilo v prežvečenost, ki jo odjemalci hočejo, da se počutijo varne. Avtorji jim strežejo, da imajo za ljubi rižek, pri tem pa svojo ustvarjalnost dajejo na verige. Natanko taka je petdelna mini serija Afro Samurai, narejena po mangi garažnega avtorja Takahašija Okazakija. Le-to je kupila hiša Gonzo in jo zaupala neuveljavljenemu režiserju Fuminoriju Kizakiju. Smela poteza, zlasti ker so v štorijo o črnem samuraju, ki se maščuje za očetovo smrt, spumpali kar nekaj jenov. Glavnega junaka je oglasničil Samuel L. Jackson, sledi pa mu obritoglavi ritobrcar Ron Perlman, ki ga poznamo kot Hellboya. Za vsako epizodo je studio odštel okrogel dolarski milijonček, a nič hudega, saj so se jim stroški povrnili. Za 2009. tako kujejo nadaljevanje, Resurrection, kjer bo čvekalno sodelovala Lucy Liu. Seveda upamo na vijolične lovke, saj bi bila kombinacija teh in brhke Lucije čista zmaga.

Napad!

Ker si kravatarji niso mogli privoščiti nepovrnitve vložka, je brž jasno, v kaj Afro polaga levji delež žmohta: v sekajočo izvedbo. To sicer ni 3D modelirana izrisanka v slogu Appleseed Ex Machina (Joker 179), saj privzema stripovski videz. Kljub temu pa spušča čeljust glede elementov, ko so slog, kamera, kadriranje in tempo. Ne manjka statičnih podob, kjer opazujemo kvadratasto zarisanega velikočupnega mahalca s katano, ki žveči čik in čaka, kdaj ga bo kdo izvolil napasti, da ga bo lahko sesekljal na jušne kocke. Ostri koti in zapretiravani udje spomnijo na kultni Ninja Scroll, le da je tu stil bolj izrazit, krvošpric pa še izdatnejši. Rating 18+ ni nezaslužen, saj iz sovražnikov pršijo pravi škrlatni vodnjaki, dočim niso nobena redkost odsekani udje in preklane lobanje. Spopadi so noro kinetični, prikazani iz originalnih kotov kamere, in dobro posnemajo plimo & oseko pravih fajtov. V vsem pa je prepoznati zapuščino mange, ki je navdušila s črno-rdečo estetiko. Skratka, seka.

Dodatno udarnost prispeva dizajn nasprotnikov, tako običajnih kot močnejših. Pod rezilo (anti)heroju zaideta demonski revolveraš iz pekla in kibernetski nindža, s katerega kar padajo plasti zvitih orožij. Vmes pa je kup šibkejših, a zato nič manj fino predstavljenih capinov, ki se po hitrem postopku ločujejo od vranic, zrkel in goleni. Spoj starodavne japonske imagerije in tehnološke sodobnosti je mestoma neroden, ne gre pa mu očitati zanimivosti.

In naposled je tu vez s hiphop kulturo. Čeprav bi kdo iz naslova sklepal, da bo samurajčina usmerjen v šestdeseta, ko je bila njegova frizura izjava in ne modna muha, je afričanstvo izgovor za prekopicevanje Afrovega sodobnega drugega jaza, bizarnega do obisti, ki ga ravno tako govori Samuel Jackson, ter za rapersko muzikalično podlago, ki jo je prispeval RZA.

Umik!

Žalostno je torej, da je vez s hiphopom predvsem trik za dobro prodajo na ameriškem trgu. Črnskost ima malo zveze s čimerkoli, kar bi bilo vsaj približno pomembno, takisto pa šepa zaradi nekam blede glasbe, za katero bi se lahko RZA bolj potrudil, in zamirajočih yo-yo referenc.

A to je le del plitkosti, ki anime spremeni v dokaj prazno zaporedje hudobnih prizorov. Napetosti res ni moč prezreti in razlagalno vračanje v samurajevo preteklost je dobro skvačkano s sedanostjo. Vendar je fabulica neizkoriščena. Na tapeti je pripoved o dveh naglavnih trakovih. Eden te spremeni v boga in tedaj te lahko izzove samo nosilec drugega, dočim je lov na slednjega odprt. Iz tega se nakaplja nekaj študija človeške narave in tega, kako Afro ni sposoben izbrati ničesar drugega od maščevanja. Toda naposled je zgodba bolj kot ne okrasek, zgolj mimobežen izgovor za klanje. Da se da imeti oboje, tako akcijo kot dobro štorijo, je dokazal ravno Ex Machina.

Še bolj problematičen je zbir klišejev, na katere se risanka zanaša, ko ne servira šefov. Zdi se, da so si ustvarjalci izpisali vse, kar se jim je zdelo kul v sorodnih animejih. Tako smo priče likom, ki umrejo, a niso mrtvi, prsati rešiteljici iz vode, skrivnostnega voajerskega starca, mladostnim prijateljem, ki to niso več, travmatični smrti očeta in, da, večnemu stavku "I will never forgive you!" Pa še stotinam referenc in prenesenosti, ki so vidne v izvedbi. Seveda se vsak izdelek do neke mere napaja iz sebi podobnih, toda Afro Samurai s kopiranjem pretirava.

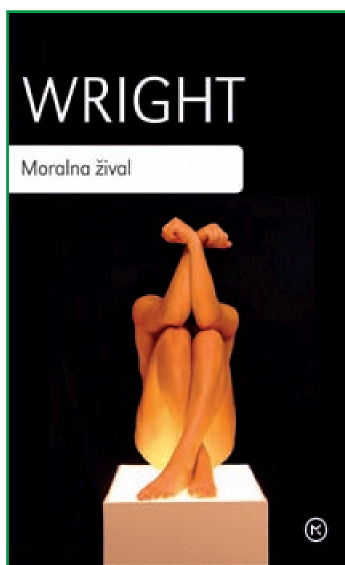
Zaradi tega in plitke štorije izdelek zdrsne iz prvorazrednosti in se naseli tam, kjer kandidatov ne manjka – v kategoriji vrhunske predstavitve, a votle sredice (Blood: The Last Vampire in podobni). Animejski začetniki in puhloglavci bodo navdušeni, kleni poznavalci pa bodo imeli v ustih okus, trpek, kot bi zagrizli v žimasto afro.



Afro Samurai Director's Cut dobite na devedeju z obilo dodatnega materiala, te mesece pa se obeta tudi sekljaška igra. Vsaj vizuelno zna biti kul.

Robert Wright: MORALNA ŽIVAL

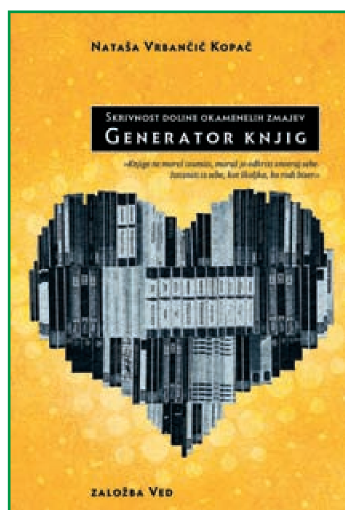
Da je znanje prekletstvo, je spoznal že Prometej. Sodobnemu človeku, ki ima na razpolago toliko vedenja, kot se ga danes svaljka povsod, grozi podobno. Oplašničeno srečo, navidezno gor ali dol, zamenjajo dvomi, ko nekdanje zanesljivosti sprhnijo v prah. Zamenjajo jih najdbe bistroumnih mož v belem, ki jih v poljudnoznanstvenih knjigah bolj ali manj prijazno razlagajo splošnemu občestvu. Je recimo moč enako neprizadeto zreti v vesolje, odkar ga je v Kratki zgodovini časa opisal Stephen Hawking? In ali sploh lahko še resno jemlješ kreacioniste ter goreče religiozneže, ko si prečital Sebični gen Richarda Dawkinsa?



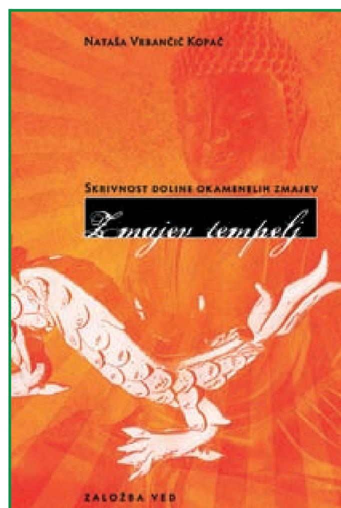
Kar sta dotičneža storila za svoji področji, zdaj z Moralno živaljo za evolucijsko psihologijo počne čezlužni novinar in učenjak Robert Wright. Knjiga je sicer stara štirinajst let, vendar ni zaradi tega nič manj relevantna in sveža. Osredotoča se na obravnavanje človeške psihe skozi prizmo Darwinove teorije o razvoju vrst in naravnega izbora. To se zdaj sliši grozno profesorsko in resnici na ljubo je treba povedati, da štiristostransko delo ni primerno za tiste, ki iščejo literarno naprednost ali lahkotno poletno čtivo, saj neredko konkretno zabrede v znanstvenost. Po drugi strani pa ne potrebuješ dosti več od normalne srednješolske izobrazbe, ki je poskrbela za to, da so ti jasni osnovni pojmi o biologiji, in željo po spoznavanju sebe. Ob izpolnjevanju teh pogojev je zadeva suhoparnosti navzlic bleščeča. Njena osrednja marketinška finta je raziskovanje monogamije s stališča tega, kako k temu prispevajo geni, kar je navezano na Dawkinsov izgrunt sebičnega gena – se pravi na to, da so edina potencialno večna oblika življenja geni, ki se širijo skozi rodove, mi pa smo le posode zanje. Wright tako prepričljivo pojasnjuje, zakaj in kako smo ter nismo monogamni (res je, bolj nismo), pri čemer to povezuje s starševstvom in uporabi primerjave z muhami, opcijami ter velikostjo testisov. Ker imamo srednje velike, smo srednje nagnjeni k temu, da bi pokavsali vse, kar leze in gre. A to ni vse, kar je v bukvi, saj se pozornost seli na zakon, prijateljstvo, pehanje za družbenim položajem, lažno skromnost, varanje, samoprevaro, religijo in še kaj. Vse to je navezano na biološke in psihološke teorije, Darwina, o katerem izvemo praktično ves življenjepis, viktorijansko Anglijo, živalski svet in prekopicevanje genov, da se ti na koncu kar bliska. S tem izveš marsikaj o sebi ... le da nisi ziher, če je bilo to dobro. Če ne bi nemara živel laže ter srečneje, če bi nekaterih reči ne vedel. Glej jetrožerega orla na obzorju ... ***Sneti***

Nataša Vrbančič Kopač: SKRIVNOST DOLINE OKAMENELIH ZMAJEV

Slovenske avtorje ZF- in fantazijskega branja je treba iskati z reflektorji, zato je toliko bolj razveseljivo, da se je v zadnjem času zaokrožila konkretna trilogija Skrivnost doline okamenelih zmajev. V nizu si po vrsti sledijo Generator knjig, Zmajev tempelj in sveže stiskana Bitka za Erno. Podnje se je podpisala Nataša Vrbančič Kopač, sicer doktorica fizike.



To je tudi njen osrednji junak Patrik, ki uvodoma zabija čas z delom na raziskovalnem inštitutu. Njegovo življenje je tako, kot pritiče raztresenemu teoretiku, dokler mu izum ne uide iz rok. Tedaj pristane na Kitajskem, kamor jo je podurhala njegova otroška prijateljica Lili.



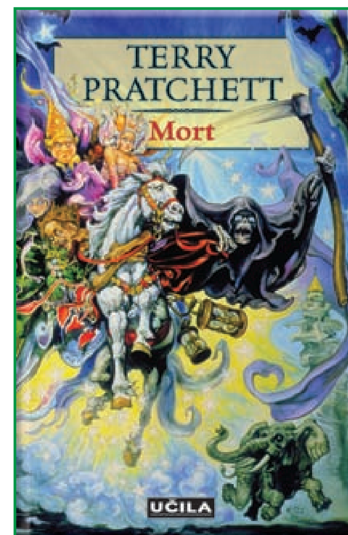
Patrikova zgodba se sčasoma zlije z domišljijsko štorijo o vzporednih svetovih in izgubljenem ljudstvu planeta Erna, ki ga je treba kot Mojzes Izraelce popeljati iz ujetništva v domovino. Ker je Patrik mešanica med Arthurjem Dentom in gospodom Beanom, ni najprimernejši odrešenik, zato resnobne niti večidel vlečejo drugi. Njemu se vse skupaj dogaja, ko se po tujih planjavah spotika pod težo velikanskega nahrbtnika. Je pa res, da veselje nad karikiranjem osrednjega lika rado uhaja z vajeti, tako da ostane le malo prostora za druge. Dinamika odnosov je poenostavljena in površna, zato čustvenih ognjemetov ne pričakujte. Še najbolj razgiban je prvi del s kolegom Markusom in ostalimi personami z inštituta. Ker avtorica te kroge dobro pozna, je znanstveniško vzdušje orisala vešče in ga marinirala z obiljem internega žmohta. Ko se ta del zgodbe izteče, pa z drugo in tretjo knjigo nastopi samotnejša fantazijada vandranja in malodane godotskega čakanja. Toliko nenavadneje potem izpade, ko v lagodno komedijo zmešnjav vskoči kaka lačna pošast ali nasilen prizor. Dvogovore nadomesti Patrikovo preklanje s shizoidno podzavestjo, medtem ko se z brezmejno prostodušnostjo kobaca po ozadni zgodbi. Ta je načrtovana mogočno, s polglasno žugajočimi moralnimi nauki



in kupom fizikalnih referenc na čelu. A da bi prav razprla krila, bi potrebovala več pisunske spretnosti in izkušenj. Vsakdo pač ni Douglas Adams, da bi zmogel iz kupa traparij splesti kult.
No, glede na to, da je Dolina pisateljičin prvenec, ne kaže preveč dlakocepiti. Čeprav sta tematsko povsem različna, mi njeno troknjižje vzbuja podobne občutke kot Dnevnik Hiacinte Novak. Z njim je Aksinja Kermauner ustvarila slovensko ustreznico peripetij Bridget Jones. Oba niza zgledovanja po tujih legendah nič ne skrivata in se jim v bistvu naklonjeno klanjata. Sposojeno, a vseeno zabavno in vredno pozornosti. ***Navi***

Terry Pratchett: MORT

Kaj se zgodi, če se Smrt tako zanima za ljudi, da si omisli vajenca? In kaj, če je vajenec eden najbolj nerodnih fantov na vsej Plošči? Morda bi vse teklo po načrtih, če se Smrtež ne bi odločil, da je ravno pravi čas, da gre na dopust in Službo prepusti nerodnemu vajencu. Temu dodajte princeso, čarovnike, Smrteževo posvojeno hčerko in nespremenljivi tok zgodovine, pa dobite štorijo, ki že dve desetletji navdušuje bralce širom oble in Terryju pri-

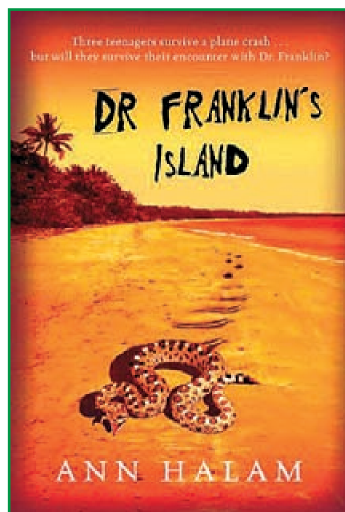


naša lepe denarce. Svet Plošče, ki jo skozi vsemirske planjave na hrbtih štirih slonov prenaša mogočni vesoljski želvak A'Tuin, je večini bralcev farbovitega magazina dobro znan. Kako tudi ne, ko pa so na podlagi Terryjevega domišljijskega sveta napravili tri odlične avanture, par risank in lani celo igrani film.
Mort je šele četrta knjiga izmed več kot tridesetih in ena tistih, kjer Pratchett še vedno ni do konca izdelal sveta, a se je že odmikal od osnovne ideje, torej golega parodiranja takratne fantazijske literature. Namesto tega je raje pričel ponujati ogledalo Okroglemu – torej našemu – svetu, prefinjeno pritirano do

absurda. Prav zato ponavadi ljudekom, ki se s Pratchettom šele srečujejo, ne svetujem, da bi pričeli z Barvo magije, temveč jim ponudim prav Morta. Zgodnje knjige imajo še to lepo lastnost, da niso tako povezane v nanizanke, kot se to dogaja v kasnejšem pisateljevem opusu, zato vrstni red branja ni toliko pomemben. Že njegova naslednja dela, torej Sourcery, Wyrd Sisters in Guards! Guards!, so namreč pilotska dela – sicer ohlapno povezanih, a vendarle – serij.
A kakor sem vesel, da imamo Morta končno v slovenskem jeziku, me malo zaboli, ko vidim, da je pod prevod znova podpisana Saša Požek. Nič slabega o prevajalki, toda moramo se zavedati, da Pratchett angleški jezik pretanjeno zlorablja in si privošči take piruete, da nad njimi zmajujejo z glavo celo najbolj vrhunski prevajalci. In kakor se Saša trudi, ubijalskemu sukanju Terryjevih besed ne more slediti. Tako se še enkrat pokaže dejstvo, da mora biti prevajalec v prvi vrsti zares mojster lastnega jezika, šele potem tistega, iz katerega stavi besede. Prav tako zbode dejstvo, da knjigarne Ploščin svet tlačijo med mladinsko literaturo, bržkone zaradi slikovitih ilustracij na naslovnicah, čeprav vsak, ki je kdaj prebral kako delo iz serije, dobro ve, da ni namenjena mlajšim. Očitno bo moralo preteči še nekaj vode, da Slovenci Discworld postavimo na mesto, ki si ga v svetovni literaturi zasluži. Tja, kjer je Štoparski vodnik, namesto k Petim prijateljem. ***Quattro***

Ann Halam: DR FRANKLIN'S ISLAND

Gwyneth Jones je uveljavljena angleška pisateljica, ki so jo ZF-krogi že večkrat ovenčali z zvenečimi nagradami. Ko piše za mlajšo publiko, si pak nadene psevdonim Ann Halam in je pod tem imenom izdala že dvajset del. Dr Franklin's Island je kratko čtivo, kjer se v letalski nesreči na odmaknjen atol rešijo trije najstniki. Dogajanje spremljamo skozi oči sramežljive, zadržane Semirah, ki jo bližnji kličejo Semi. Že pred strmoglavljenjem se spoprijatelji s pozitivno, energično Mirando, nakar se jima pridruži še Arnie v vlogi ciničnega nergača. Stanje je resno in podano s presenetljivo ostrino. Prvi robinzonski poskusi preživetja in tkanja odnosov delujejo kot lahkotnejši poklon Gospodarju muh. Čeprav liki niso pretirano kompleksni, so poteze povlečene tako prepričljivo in nazorno, da se ti pred očmi same izgradijo še številne podrobnosti, ne da bi bilo treba pisateljici za to tratiti črke. Med glavnima junakinjama se splete topla in prisrčna vez, ki jima omogoči razvoj in odkrivanje novih odtenkov. Značaji niso niti povsem običajni, niti karikirani, ampak enostavno drugačnih, živih barv. Kot igrišče za neizrekljivo, a hkrati nadzemsko privlačno grozo, ki mladino nenadejano doleti na insuli. Avtorica se pri grajenju osrednjega zapleta opira na Otok doktorja Moreaua, kjer je podobna vprašanja načel pionir znanstvene fantastike H. G. Wells.



Brodolomci se spremenijo v poskusne zajčke, ko jih v kremplje dobi brezkompromisni znanstvenik. Ta se v svoji sli po novem ne ustavi pred ničimer in ime doktor Franklin ni izbrano po naključju. Podzavestno ga brž povežeš s Frankensteinom, ki ga je gnal podoben žar. Skupinica adolescentov tako izkusi, kako je biti prvi v kolesju nezadržnega napredka pri igranju z geni. Za knjigo je značilno hipno, hlastno spreminjanje razmer, ki mu sledijo obdobja relativnega zatišja in kontemplacije, namenjena razraščanju likov in plastovitenju zgodbe. Roman se izrazito zanima za psihološke vidike izrednih razmer, a kljub močnim temam ne deluje razčustvovano. Raziskovanje duševnega sveta je odmerjeno z načrtovano preudarnostjo, tako da zgodba niti za trenutek ne izgubi tempa. Na relativno skromnem številu strani se drenja toliko zanimivih tem in sapo jemajočih misli kot malokje. Zares vrhunsko branje in prav škoda, da od te avtorice še nimamo ničesar v slovenščini. ***Navi***

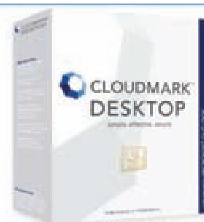
Philip K. Dick: SKOZI SKENER TEMAČNO

Čeprav Dick velja za pisca ZF, obstaja kako njegovo delo, ki v ta žanr strogo gledano ne sodi. Eno takih je A Scanner Darkly, ki se raje kot v vesoljske zmešnjave spušča v delirij človekovega uma – nakar bralec ugotovi, da so narkomanske blodnje pravzaprav fantastika najbolj čiste sorte. Skozi skener temačno, naposled preveden v slovenščino (celo film so posneli prej, kot so izdali povest iz leta 1977), je namreč roman, ki se sicer dogaja v prihodnosti, a bi se lahko zgodil kadarkoli. V Dickovih dneh po ulicah straši droga S (kot smrt) z grozljivim učinkom: človeku požge povezave med levo in desno polovico možganov, zaradi česar uživalci postanejo popolni šizoti. Eden od njih je policaj Bob Arctor, ki se po službeni dolžnosti pridruži skupini džankijev, nakar zavoljo požrtih mamil prične vohuniti za svojim drugim jazom. Roman je tako vrhunski opis življenja narkomanske skupnosti, spisan v pravem uličnem slengu in postavljen ob bok biserom tovrstne književnosti, recimo Burroughsovemu Golemu obedu ali Thompsonovemu Fear and Loathing in Las Vegas, ki jima je za boljši okus dodan kanček Peklenske pomaranče.



Glede na to, da je bil gospod eden najboljših in hkrati najbolj kontroverznih piscev znanstvene fantastike, je na dlani, da si vsakega njegovega dela želimo v ljubi nam bohoričici. A z izjemo Ubika, ki ga je prevedel mojster Bogdan Gradišnik (brat Jokerjevcem dosti bolj znanega Branka), smo bili nad slovenskimi izdajami njegovih romanov razočarani, saj so jih zaupali amaterjem, ki so jih založili drugi amaterji. Skener je izšel pri Učilih, zato smo pričakovali, da bo zadeva povsem na nivoju. Toda čeprav je prevod Alenke Razboršek vsebinsko dober in zvesto sledi Dickovi pouliščini bližnje prihodnosti, v oči bodejo občasne nerodnosti. No ja, kljub temu je besedilo daleč nad skrpucali, kot sta bila Mož v visokem dvorcu ali prvi prevod Androidov, ki sanjajo o električnih ovcah. Tako slovenskemu bralcu naposled ponudi dostojno zgodbo o Philipovem najbolj zadetem obdobju. ***Quattro***

Priporočajo ga strokovnjaki, zaupajo mu milijoni!
Prenesite si brezplačno preizkusno različico in preverite, če so na vašem računalniku nameščeni vohunski programi.
www.spysweeper.si
webroot® Spy Sweeper™
SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 138, 1000 Ljubljana, telefon: 01/428 94 05, info@sisplet.com, www.sisplet.com

Najzanesljivejša zaščita pred nezaželeno pošto
Imate dovolj spama?


Cloudmark že varuje 50 največjih svetovnih ponudnikov spletnih storitev, ščiti preko 100 milijonov poštnih predalov in dnevno filtrira več kot 3 milijarde sporočil.
Prepričajte se o njegovi kakovosti tudi sami.
Brezplačna preizkusna različica na: www.cloudmark.si
SI SPLET d.o.o., Dolenjska 138, Ljubljana, 01/428 94 05, www.sisplet.com

najnajstniškarevija

Naj najstniška revija v Sloveniji

09 september 2008 2,15 EUR

HOT! POIŠČI PRAVEGA

20 nasvetov za varčevanje

Razkrito! Fernando Torres

NAZAJ V ŠOLO!

» moda&lepota

» nasveti za učenje

PREMAGAJ PMS!

Še več o RBD

+ posterji

Jonas Brothers

FANTJE, KI S… TE OČARA…

Smrklja ti podarja kar štiri nove posterje skupine REBELDE

Odklikaj tudi na

naj najstniški portal

www.smrklja.si

Že v prodaji!

Draga Iza,

Končno sem tukaj. Zjutraj stopim na rob pečine in pogledam vasico pod seboj, ki ležerno sprejme vase jutro, nato ga sprejmem tudi jaz. Skuham si kavo in jo vzamem s sabo v gozd, kjer jo spijem, sedeč na tleh. Po nogah me pikajo neznane žuželke, pa jim kar pustim. Ni čudno, da so se vsi pred mano zaljubili v ta kraj. A se zavedaš, da so tu pisali največji? Ne bom ti jih našteval, ker nimaš pojma o literaturi, ampak glede na to, da si edina oseba, s katero bom v kontaktu med bivanjem tu gori, se bom potrudil.
Predstavljaj si, da te obdajajo drevesa, ki jih gradi ljubezen, in gorovje, ki je ljubosumno nanje. Še preden se zbudim, slišim njihove prepire, prepire starih velikanov, modrecev neke druge dobe. Te ni več, ampak oni so ostali. In oživeli so, Iza. Drevesa so ljubezen, brezsebično razdajanje ... Gorovje jo hoče le zase. Vas v dolini se smeji, toda ne ljudje, Iza! Hiše ponoči dobijo oči in cesta je nasmeh. Jaz pa živim s tem, draga moja. Diham zrak, ki je okužen z zgodbo. Čutim vsakega od kolegov (če se jih upam sploh klicati tako!), ki so napisali mojstrovine, ko so se umaknili sem. Dolgo sem iskal ta kraj.
Vsak drug večer grem na sprehod do jezera šepetanja, ki govori z nebom. Če so govorice slabe, se vse počrni in tudi jaz postanem čemeren, moje misli spet zaidejo. A to je le trenutek. Vse se hitro zbistri, jaz pa grem nazaj v kočo in zapišem te misli. Jezero se strinja, pošlje mi veter, ki zatrese polkna, včasih mi ugasne svečo.
Skrivnosti, polne ljubosumja. Ljubezen, ki jo sapa nese skozi moje misli, lahkotno kot deroča reka, ki ne pozna usmiljenja.
Poznam ponižnost. Ponižen sem, da sem tu, kjer sem.

Piši kmalu,
tvoj G

* * *

pa ti si fuknjen, a se tako začenja pismo? ma kako pismo – EMAIL!!!, jaka ti je fora te oddaljenosti in povezanosti z naravo in ta jezerca, če pa maš net, stari!!!! kr vidm te za tistim tvojim laptopom, kako ti zaslon lepo obarva špegle, ti pa pišeš, potem malo posurfaš po porno straneh in si ga na hitro vržeš na roke
(no, sej ne, takrat ko sva bla skupi si bil ok, lol)
potem pa mi pišeš te čudne stvari. al me bo strah ratalo!!! sem pa res vesela, da ti je kul, se spomnim, ko si mi prvič razlagal, da si dubu to fancy rezidenco, pa še to zastojn. Je jebeno če ti država rit odnaša NI RES??? hehehe.
no, v glavnm, če ti po pravic povem, te mau pogrešam. te tvoje fancy besede v živo. sej se spomnš, kako so se vsi spraševal, kaj ti je na men kul, če si pa tak jaki writer. pa sm jim rekla, da pač padaš na joške.
kurc, zakaj nisva več skupej? potrebna sem ratala. sej ne. dej čim prej kej napiš nazaj, pa NUJNO mi povej, o čem pišeš. mal sem užaljena, sej sm vse tvoje knjige prebrala, ti kmet. Pa točno vem, da je tisti stari Rus tvoj naj pisatelj. ne me met za DRAGO IZO. IN TOČNO VEM, da je pisal TOČNO TAM, kjer zdej TI SEDIŠ. Kmet.

love u
Izzy

* * *

Okej no. Bom pisal bolj normalno. Samo ne morem iz svoje kože, če pa je res tako krasno. Danes sem šel v vas po hrano. Če že duhov ni, so pa 'skoraj duhovi'. Sami strački in rutaste starke, ki jim je srce zakrnelo nekje v grbi, ki jo ima ČISTO VSAK PREBIVALEC LOL (a znam tud po tvoje, a?!). Je pa poceni. In hvala, da si me spomnila, da sem samo presran mulc, ki nekaj škraba na državne stroške in se gre divjaka s svečami in pisma z glavo in repom, čeprav ima elektriko in youporn.com.
Aja, nekaj čudnega mi je rekla tista stara, ki mi je prodala hrano. Bila je tako majhna, da je imela blagajno višje od glave in stalno me je špejala skozi debela očala. Najbrž je mislila, da bom kaj ukradel (čeprav se za suh kruh in par konzerv tudi krasti ne splača) Pomigala je s črnimi brki, mi vrnila drobiž in rekla: "Ti si premlad. Tebe bo odneslo. Pejt domu."
Doma sem malo razmišljal o tem. Najbrž je mislila, da mladi ne zdržimo brez družbe. Kaj pa stara gara ve, kaj je internet.
Ponoči, ko sem pisal, sem ustvaril enega boljših likov. Visokega, suhega tipa, ki pobija pse tako, da jih tolče ob steno lastnikovih hiš. Najbrž sem se ga spomnil, ker ima vsaka bajta v vasi malo ščene, ki mi najeda, ko grem na sprehod. Kaj ima ta model zveze z zgodbo, ti ne bom povedal – saj veš, da o tem ne govorim. Ti pa dovolim, da izbereš eno lastnost tega lika. Kakršnokoli. Obljubim, da jo bom izpolnil.
Aja ... ponoči sem se zbudil, ker sem mislil, da je nekdo hodil okoli koče. Podrast je zarotniško šumela.

ŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠšššššššššššš

Sem te prestrašil, a? Najbrž je bil kak zablodel jež. Piši hitro, pa bolj pravilno, srce mi trgaš, trapa moja.

tvoj G

PS: Nikoli te nisem podcenjeval, Izzy. Drugače bi te pofukal samo enkrat, saj me poznaš :)

* * *

Ej G

ne se zajebavat. REsno. Kr vidm te, kako se režiš za tistim tvojim KURČEVIM laptopom kako drkaš tipke IN SE MI REŽIŠ V GLAVO. In prov je, da me ne boš podcenjeval, ker zdej ti bom pa jst nekaj povedala!!! Ko si mi govoril o tistem tvojem starem Rusu in tisti njegovi knjigi, si mi opisal ČIST ISTO SITUACIJO kot je bla tista v trgovini! Ha! Sem te zajebala a?! Tista mala stara baba, blagajna višja od nje, pa brki, pa stari ljudje, pa oblika vasi, pa noč in cesta, ki je kot smehljaj... ne me jebat. nalašč me strašiš. sm jst nisem neumna. in ta tvoj lik tega morilca psov je grozen... kaj jaz vem. naj ma kurac do kolen. Ok?
Dej piš nazaj pa reč da si se zajebaval PLIZ

love u

* * *

EJ G DEJ MI ODPIŠ KAJ DELAŠ STRAH ME JE

* * *

Ta vas. Stari ljudje hodijo do mene in me gledajo skozi okna. Zdaj se spomnim jezera in tistega črnega. To je to. O tem je pisal.
On je to napisal, draga Izzy. In zdaj je to tukaj.
Ampak jaz ne morem nehati. Tako dobro nisem pisal še nikoli. In nihče mi nič ne naredi. Obvladujem jih. Ko pišem, jih obvladujem.
Zdajle me starka gleda skozi okno. Rekla je, da sem jaz kriv, da jim pobijajo pse.
Njene gube so potne, nerodovitne brazde.
Ja, tako je napisal tisti Rus. Zdaj vem, zakaj je ta prostor nekaj tako posebnega.

Moram pisati. Mir mi daj.
Tvoj G

* * *

DEJ NE JEBI UBILA TE BOM TI PRASEC KURČEV!!!!!!!!!!!! NE ME STRAŠIT!!!!

* * *

DEJ ODPIŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠŠ ZAKAJ NIMAŠ MOBITELA S SABO PRIŠLA BOM GOR ČENE!!!! STRAH ME JE

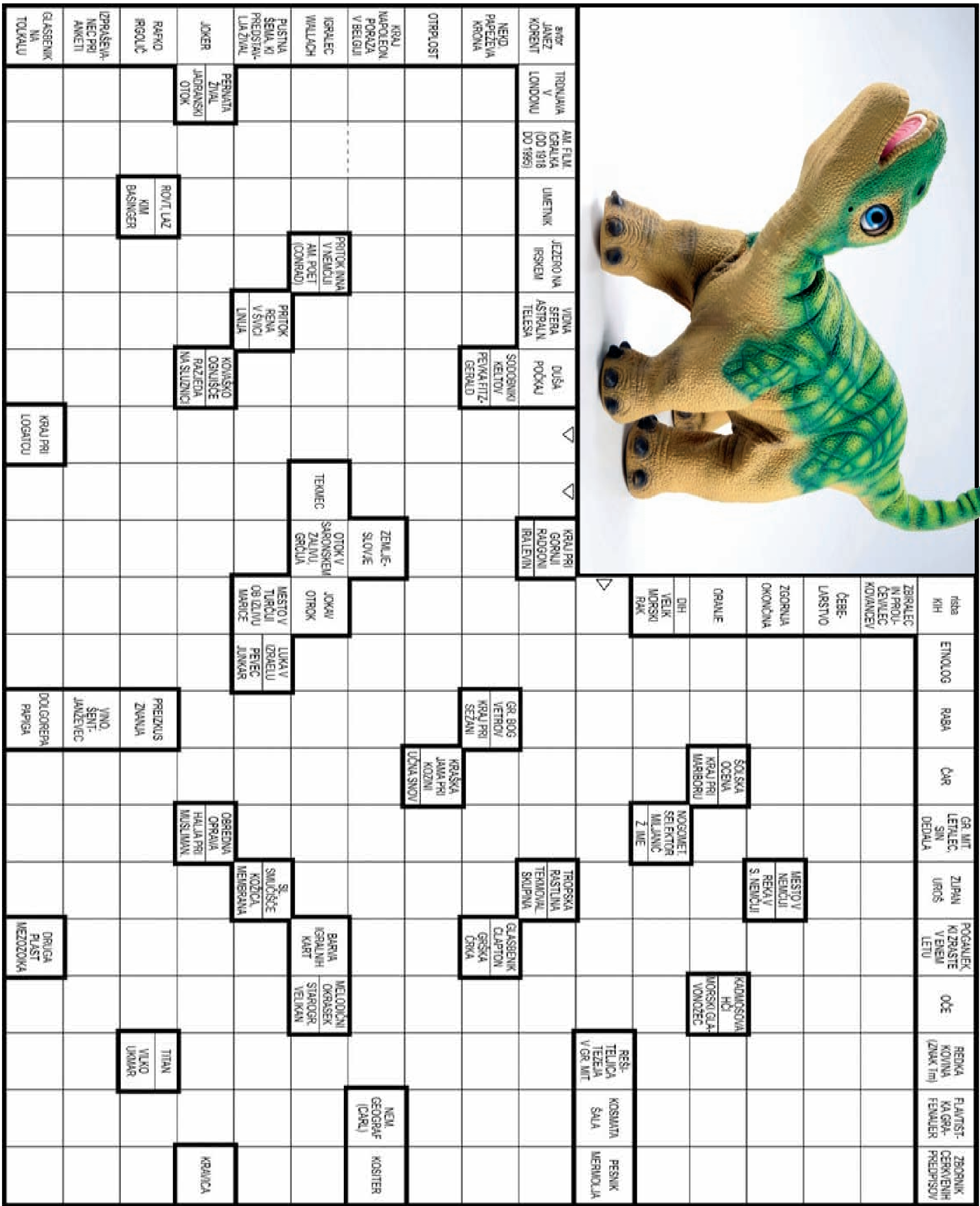
* * *

hey G.

En mesec je, odkar te pogrešajo. Pišem ti na tvoj mail, ker upam, da boš mogoče le prebral. Zdaj pišem bolj tako kot ti, ker mogoče bi si to želel.
Prišla sem te iskat, veš. Najprej sem se zapeljala do koče, ki je bila prazna. Tudi okoli je bilo prazno. Mah, jst ne znam tako pisat kot ti. V glavnem, ni te blo. Zapeljala sem se v vas in rekli so mi, da sploh nisi nikol pršel gor oziroma da je koča stalno prazna. Da je lastnik ne oddaja več.
Tako da res upam da se zajebavaš pa da si v Avstraliji (kot si enkrat reku da boš spizdil) in tud če druge fukaš ne bom ljubosumna.
Sam nekej pa je blo.
V vasi je vsaka hiša imela rdeč flek na zidu. In ko sem se zapeljala malce ven, ko sem pustila tisto smehljajasto cesto za sabo, je ob cesti stal visok suh model in scal. V roki je držal največjega tiča, kar sem ga kdaj videla. Pa veš, da sem jih videla že kar nekaj.
Vsak večer jokam.
Jutri grem v kočo.
Napisala te bom nazaj.

Love u
Tvoja draga Iza.

Kontejnerus



Geslo zadnje kražke je bilo BITKA Z NEMRTVIMI. Bravo, bravo, pogruntali ste! Celo ženske. Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni slikoviti geselj. To storite seveda do nevključno petega oktoberusa.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči miškolini:
Tjaš Debeljak iz Ljubljane (ena starejša, a dobra igra),
Sergej Velkavrh iz Ljubljane (ena igrica za PS2),
Domen Bencak iz Murske Sobote (igrica za PS3).

Nagrade:
par srednje dobrih špilov in obeski za ključe

Ta mesec imamo za vas nekaj res posebnega. Firma Asbis časti dva 500 GB zunanja diska proizvajalca Toshiba. Pogona sta preverjeno orenk, saj vsebujeta poskočne shrambice s 7200 obrati na minuto in se sporazumevata po vmesniku USB 2.0. Da so zunanji diski kul, nam najbrž ni treba posebej razlagati. Vsakdo v JCTju si lasti vsaj enega in si brez njega ne zna predstavljati vsakdanjih opravil. Luni na svojem nosi štajerske himne, da ga pri vandranju ne popade domotožje, Aggro ga ima naphanega s slikami vilink in škratov v sumljivih pozah, Febo svojega redno troga med pisarno in domom, Yohan prisega nanje pri arhiviranju granny prOna ... Itak pa tako zadevo že vsakdo ima, vendar pride rezerva vedno prav. Drugače smo se o tej tematiki na široko razpisali v Jokerju 171. Če vam je spomin opešal, ga osvežite na stranki pod idjem 4242. Skratka, nagradi sta skrajno poželjivi (vsaj enkrat ne talamo špilov ali knjig), zato se potrudite z gruntanjem odgovorov in nam dobljeno geslo pošljite najkasneje do 5. oktobra. Zamudniki dobite pokvarjene petinčetrtinčne diskete! Za katere ziher nimate pogona! Ha! Pa tudi če bi ga imeli, bodo pokvarjene. Ha.

Krepke knjige od Mladinske knjige dobe:
Andreja Kunaver iz Spodnjega dupleka, Matija Alič iz Polja, Rok Erjavec iz Trbovelj, Marko Ferlic iz Križe, Matej Perovnik iz Vodic in Ervin Kozole iz Sevnice.

Rešitev kviznika je bila GENI.

Dobitniki zbirateljskih legokockastih obeskov:
Blaž Novak iz Ljubljane, Klemen Krnel iz Portoroža, Aleksander Kondič iz Kamnika, Tadej Zalar iz Šentjurja, Nina Mahnič iz Postojne in Gašper Razgoršek z Zemlje.

Rešitev minikviznika je bila OLE.

1. Kateri vmesnik za povezavo periferije je najhitrejši?
č) USB 2.0
l) firewire 800
g) PS/2
d) eSATA

2. Ali obstajajo zunanji pogoni, sestavljeni iz več diskov?
i) da
f) ne
e) um ... mogoče?

3. Katero podjetje je proizvedlo prvi trdi disk?
c) Seagate
s) IBM
š) Rade Končar
p) Conner

4. Kako se reče zunanjikom, ki znajo samostojno delovati v omrežju?
t) NAT
b) SAN
k) NAS
h) LOL

5. Za zadružljivost s kar se da velikim številom naprav je najbolje uporabiti sledeči datotečni sistem:
u) NTFS
d) 1337
ž) HFS+
u) FAT32

6. V čem merimo dostopni čas sodobnih magnetnih, vrtečih diskov?
s) v milisekundah
s) v megabajtih na sekundo
i) v bitih
o) v unčah na kvadratni milimeter



TOSHIBA



Švaba na gobec!

Nein, tokrat za spremembo ne gre za še enega v vrsti Call of Dutyjev ali podobne streljanke iz druge vojne, marveč za izlet domačih digitalnih pretepačev na lomljenje rok & lobanj v Stuttgart. Naslov je bil Guilty Gear XX #Reloaded in Slovenci smo šli finim gospodom tja gor pokazat, da se znamo mlatiti, četudi pri nas še vedno živijo zmaji ter povodni možje. Oziroma ravno zato. Odprava v postavi Izzy, Štrumf, Junior in Kekken je zasedla deveto, sedmo in tretje mesto (Junior, Izzy ter Kekken), na kar se še danes sklicujejo, ko jih v temni ulici zalotijo neugodni mišičnjaki. Ti potem poklapano izginejo v noč. Mhm.

V reviji se je zanimivih in malo manj zanimivih špilov kar bohotilo. Splinter Cell: Chaos Theory (91) in Silent Hunter 3 (89) s tiho smrtjo iz globin. Odlični dirkačini Gran Turismo 4 (89) ter FIA GT Racing Game (88) – zato tudi dirkaška naslovnica z dvema korvetama. Pa Vieutiful Joe 2 (87), Act of War (85) in Hearts of Iron 2 (86), katerega tretji del so napovedali ravno na letošnjem Leipzigu. In kakopak fenomenalni Brothers in Arms!! Ne, saj ne. V bistvu mislimo Driv3rja, ta je šele sekal! (Nekdo nuca lobotomijo in še rektalni pregled – LordFebo. V redu, pošljemo moža s tremi zelenimi uči, da to stori tiho in učinkovito! – Sneti.) Snetež pa se je posvetil ljubiteljskim predelavam znanih naslovov v ploščato obliko. Od naštetih je na svetlo privekal pravzaprav zgolj Codename Gordon in še avtorji slednjega so šli na kant, zaradi česar so igro umaknili s Steama. Na srečo jo je moč še vedno zastonj dobiti na nekaterih servisih za dolvleko.
Nadalje smo bili tehnološko-analiznega počutja, kajti ogledali smo si tedaj prihajajoči procesor cell, za katerega smo preroško napovedali, da je zaradi preveč paralelnega pristopa malce pred časom. In če danes John 'namesto-dopusta-pišem-kodo' Carmack obelodani, da je za PS3 (njegovo srce je kajpak ravno cell) orto težko programirati, pomeni, da obvladamo. Nosove smo vihali nad trdimi diski, ki so se kitili z množico čudnih kratic raznih tehnologij, obljubljajočih dih jemajoče pospeške, praksa pa je pokazala drugačno sliko. Če se je položaj kaj spremenil, si oglejte prav v tem Jokerju, številkah, kajti ravno sedaj trdoto zopet obdelujemo. Ne, ne tiste trdote, poredneži!!!
Pregled GDCja 2005 je zanimiv, ker so tam napovedali neko igro. Spore. Da, *tisti* Spore, ki ste ga prejšnji teden mukoma potegnili s torrentov in je kriv, da niste dobili, ker je na njem visela vaša punca. Saprabolt nazaj! Yohan je predstavil večini ljudi tedaj povsem neznani Inštitut za akademijo za multimedije, za katerega danes že malone vsakdo pravi, da je nanj hodil prijatelj stričevega nečaka. Toda najslajše mesto v naših srcih ima nostalgični članek o Jokerjevih prvoaprilskih šalah. (Vsakogar, ki je romal v Vrdlovce, v tem trenutku nekje močno stisne in grabi za tabletami.) Kako ne, kajti v tovrstne podvige je šlo nemalo časa, švica in živcev, ki bi jih lahko porabili denimo za gojenje bonsaijev. Namesto rastlinja pa ste dobili drekalnik, hendling in Adijo bedake. Ne pozabite, kadarkoli se počutite odrinjenega, zapostavljenega ali vas premlatijo čefurji – Šerif Revolver Banda je z vami! Vi pa za osvežitev idej skočite med kronike na stranki!


TAKO ZELO TE LJUBIM.


MENE VSI LJUBIJO. TO JE ZATO, KER SEM POPOLNA. HI HI HI.
RES JE! Z VSEM, KAR PRAVIŠ, SE STRINJAM.
SE SMEHLJA, KOT BEDAK


HEJ, PUSTI ME ŽE PRI MIRU, PSIHOPAT. ALI TI ŠE NI JASNO, DA SEM JAZ PREDOBRA ZATE?
OH, NE! TAKOJ SI GREM PREREZAT ŽILE!


KAJ JE ZDAJ TO?
OHOHO! TO JE PA ŽE BOLJE!
AAA!


ŽIVJO, LEPOTEC. JAZ SEM PRAVA DAMA IN SEM ČISTO VZBURJENA.
PRAVKAR SEM PRDNIL.
OH, TI SI TAKO MOŽAT!
UMIRAM!


PELJI ME ZDAJ S TVOJO JAHTO OKROG SVETA NAKUPOVAT OBLEKE IN ČEVLJE.
SEVEDA, SEVEDA.
P.B. 2008


ZASEKAMOŽ TOTALNO ZNORI.
NEZNANA ŽUŽKOCVETKA PREOSTANEK ŽIVLJENJA PREŽIVI ZAKLENJENA V SAMOSTANU.
TAM JO MED PRISILNO MOLITVIJO VSAK DAN S KOLOM MLATIJO PO GLAVI DO POZNE STAROSTI, POTEM PA NE VEČ.


NO, TO SE JE SREČNO KONČALO.
AHA. POJDIVA ZDAJ MALO STRELJAT Z BRZOSTRELKO.
JAZ BOM VZEL KAR DVE.

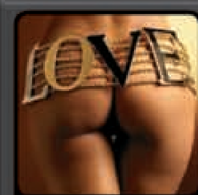

RATATA
RATATATA
RATATATA
RATATATA
KONEC



Pošlji KODA na 6400

www.GettyMobile.si

NAGRADNA IGRA!!!

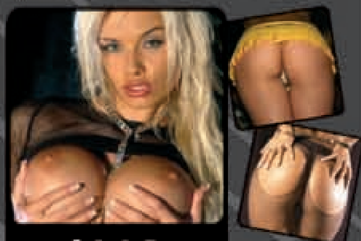


Naloži katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri za Getty majice in vratne trakove!!!

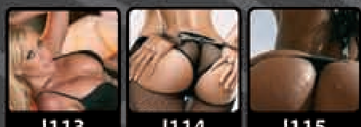
Pošlji SMS s katerokoli kodo na 6400

ANIMIRANA OZADJA

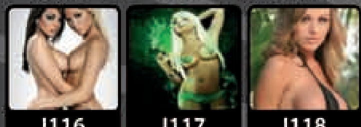
pošlji: KODA na 6400



J112



J113 J114 J115



J116 J117 J118

GETTY MELODIJE



pošlji: J121 na 6400



pošlji: J122 na 6400

ROCK

Nirvana/Smells Like Teen Spirit	J19
Nickelback/Rockstar	J20
Foo Figters/The Pretender	J21
Gwen Stefani/ 4 In The Morning	J22
Linkin Park/Shadow Of The Day	J23
Kid Rock/All Summer Long	J24
Timbalad/Apologize	J25
Onerepublic/Stop An Stare	J26
Rem/Supernatural Supersirious	J27
Coldplay/Viva La Vida	J28
Tokio Hotel/Ready St Go	J29
Guns N´ Roses/Patience	J30
Bon Jovi/Everybody´S Broken	J31

POP

Roisin Murphy/You Know Me Better	J32
One Republic/Say (All I Need)	J33
Mika/Grace Kelly	J34
Maroon 5 & Rihanna/If I Never See You ...	J35
Leona Lewis/Better In Time	J36
Leona Lewis/Bleeding Love	J37
Katy Perry/I Kissed A Girl	J38
Duffy/Mercy	J39
Madonna/Give It To Me	J40
Mika/Happy Ending	J41
Duffy/Warwick Avenue	J42
Gabriella Cilmi/Sweet About Me	J43

RNB & RAP

Rihanna/Take A Bow	J44
Mariah Carey/Touch My Body	J45
Will I Am/Heartbreaker	J46
Usher/Love In This Club	J47
Alicia Keys/No One	J48
Timbaland/Apologize	J49
Rihanna/Disturbia	J50
Lil Wayne/Lolipop	J51
Pussycat Dolls/When I Grow Up	J52
Alicia Keys/Like You´Ll Never See Me ...	J53
Amy Winehouse/Back To Black	J54
Ne-Yo/Closer	J55
Estelle & Kayne West/American Boy	J56

SLO & YUGO

Severina/Zdravo marijo	J57
Severina/Gas, gas	J58
Severina/LJute cigare	J59
Špelca/A si me sanjal	J60
Saša lendero/Lavica	J61
Alya/Zelo na glas	J62
Zlatko Dobrič/Ne krivim te	J63
Bajaga/Plavi safir	J64
Seka/Aspirin	J65
Seka/Kraljica	J66
Rebeka Dremelj/Takih več ni	J67
Ceca/Gore od ljubavi	J68
Saša Lendero/Nedosegljiva	J69
Luna/ Ti nisi kao drugi	J70
Goran Karan /Andjele	J71
Bjelo dugme/Djurdjev dan	J72
Siddartha/Homo Camula	J73
Tabu/Pesek in dotik	J74
Werner/Ne gane me	J75
Čuki/U-u-u	J76

SMEŠNE MELODIJE

pošlji: KODA na 6400

Bucibuci	J1
Alo budjavi	J2
Ja zvonim	J3
Mali patuljak	J4
Prdec	J5
Gazda, javi se	J6
Poruka	J7
Policaji	J8
Drunk phone	J9
Funy Snore	J10
Car lock SMS	J11
Mr Bean SMS	J12
Sexy SMS	J13
Funny SMS	J15
Nokia Scratch SMS	J16
Worms SMS	J17
Pink Panter	J18

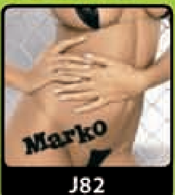




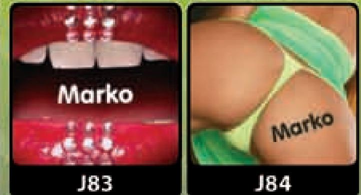


RAZGLEDNICE

pošlji: KODA na 6400

J81 J82




J83 J84

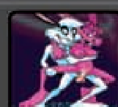
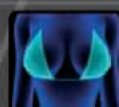
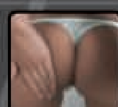
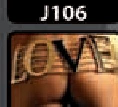



J85 J86

SEXY OZADJA

pošlji: KODA na 6400

J103

 J104
 J105
 J106
 J107
 J108
 J109
 J110
 J111

JAVA IGRE

pošlji: KODA na 6400



J148

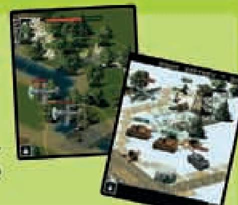
Vesoljska igra! Bori se s svojim modernim vesoljskim plovilom proti drugim.





J149

V tej strateški igri si v vlogi poveljnika nemških, britanskih in ameriških čet. Bojuješ se v vodi, na kopnem ali pa v zraku. Ta igra ima neskončne taktične možnosti.



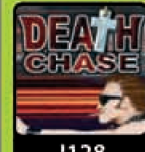
 J123


J124

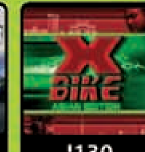

J125


J126

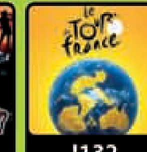

J127



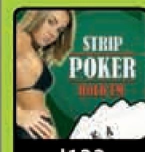
J128


J129


J130


J131


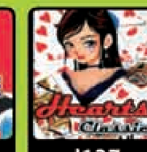
J132



J133


J134


J135


J136


J137



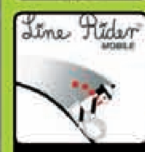
J138

J139


J140


J141

J142



J143


J144


J145


J146


J147

Storitev podpira Mobitel in Simobil. Uporabnik se s poslanim sporočilom strinja s pogoji objavljenimi na strani www.gettymobile.si. Redna cena java iger 3,49€, melodij 1,99€, ozadij 1,69€. Storitev podpirajo telefoni z barvnim zaslonom, mp3/polifoničnim zvonenjem in aktiviranim GPRS. Ponudba velja do preklica. Pogodba je shranjena na sedežu podjetja. Cena tedenskega sporočila je 1,99€. Odjava Getty stop na 6400. Ponudnik storitve je LeeLoo d.o.o.
Pomoč uporabnikom: 040 333 878.

ORTO U NULO DOLGI

POGOVORI IN SMS-I ZA 0 €! PAKET ORTO U NULO!

Uživaj v u nulo dolgih pogovorih in SMS-ih, saj z novim paketom ORTO U NULO tvoj keš zdrži dlje:

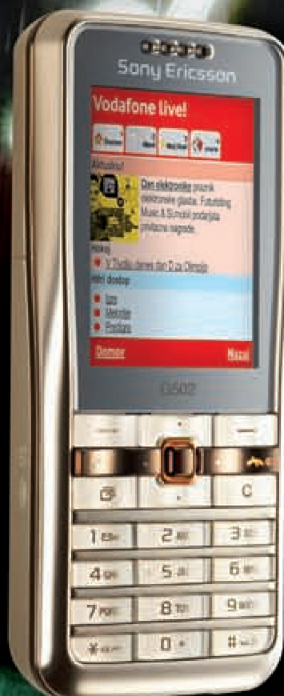
- 0 €/minuto klici v Si.mobilovem omrežju.
- 0 € SMS-i v Sloveniji.
- Mesečna naročnina le 10 €.



Nokia 5000

1 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (1,3 milijona točk) in videokamera
- Bluetooth™
- odjemalnik elektronske pošte
- radio FM
- mp3 zvonjenja
- priložene stereo slušalke



Telefon Vodafone live!

Sony Ericsson G502i

40 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (2,0 milijona točk) in videokamera
- podpira tehnologijo HSDPA
- Bluetooth™
- glasbeni in video predvajalnik
- priložene stereo slušalke





Naročniški paket ORTO U NULO je namenjen mladim od 15. do dopolnjenega 31. leta starosti. [illegible] 1.001 min. klicev, video klicev in klicev na telefonski odzivnik v Si.mobilovem omrežju ter 1.001 [illegible] oz. sporočila SMS se ne prenašajo v naslednji mesec. Po prekoračitvi 1.001 min/ SMS se [illegible] Si.mobilovem omrežju in 0,10 € za sporočila SMS v Sloveniji. Cena klicev v druga mobilna in [illegible] ostale storitve, podatkovni klici in klici ter storitve v tujini, se zaračunavajo v skladu z veljavnim [illegible] paketa ORTO U NULO ob vezavi za najmanj 24 mesecev. Cene telefonov veljajo do razprodaje zalog. [illegible] si pridržuje pravico do spremembe cen. Več informacij tudi za obstoječe naročnike in pogojih ponudbe dobite na brezplačni telefonski [illegible] 40 40, www.simobil.si in na Si.mobilovih prodajnih mestih. Si.mobil d.d., Šmartinska c. 134b, SI - 1000 Ljubljana.